It's a New!

季刊

ゲーム批評

平成6年9月20日発行第1巻第1号

ファンタジーは死んだのか

ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？
ドラゴンクエストシリーズその功罪とジレンマ
ファイアーエムブレムはなぜムーブメントを起こせないのか？
女神転生がおちいった進化の袋小路

1994
Vol.1
AUTUMN 秋

ゲーム批評
1994
秋

特集「ファンタジーは死んだのか」／ゲーム業界内事件の真実

Vol.01

『ゲーム批評』新発刊によせて

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に判断することができない状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公平に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。
●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といった傲慢なやりかたを排除し、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う
●批評は、難解になりがちだが、できる限りわかりやすいことばを使う。また、他人の権威や思想を借りたうわべだけの批評は行わない。
●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の指針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力していくつもりです。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

CONTENTS

季刊 ゲーム批評

1994 Vol.1 AUTUMN 秋

特集 1

色あせてきたRPGはもう限界？

ファンタジーは死んだのか 6

特集 2

ゲーム業界内 事件の真実 76

連載

ゲームソフト批評

Illustration / Yoshitaka Amano
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Soichiro Kanda
Logo Design / brahman co,ltd.

ゲーム業界トピックス

スクウェアがゲーム業界をつくり変える?

スクウェアが突然発表した『クロノ・トリガー』。これはゲーム業界の拡大? 再編? その本当のねらいは?

期待と不安が交錯する『クロノ・トリガー』

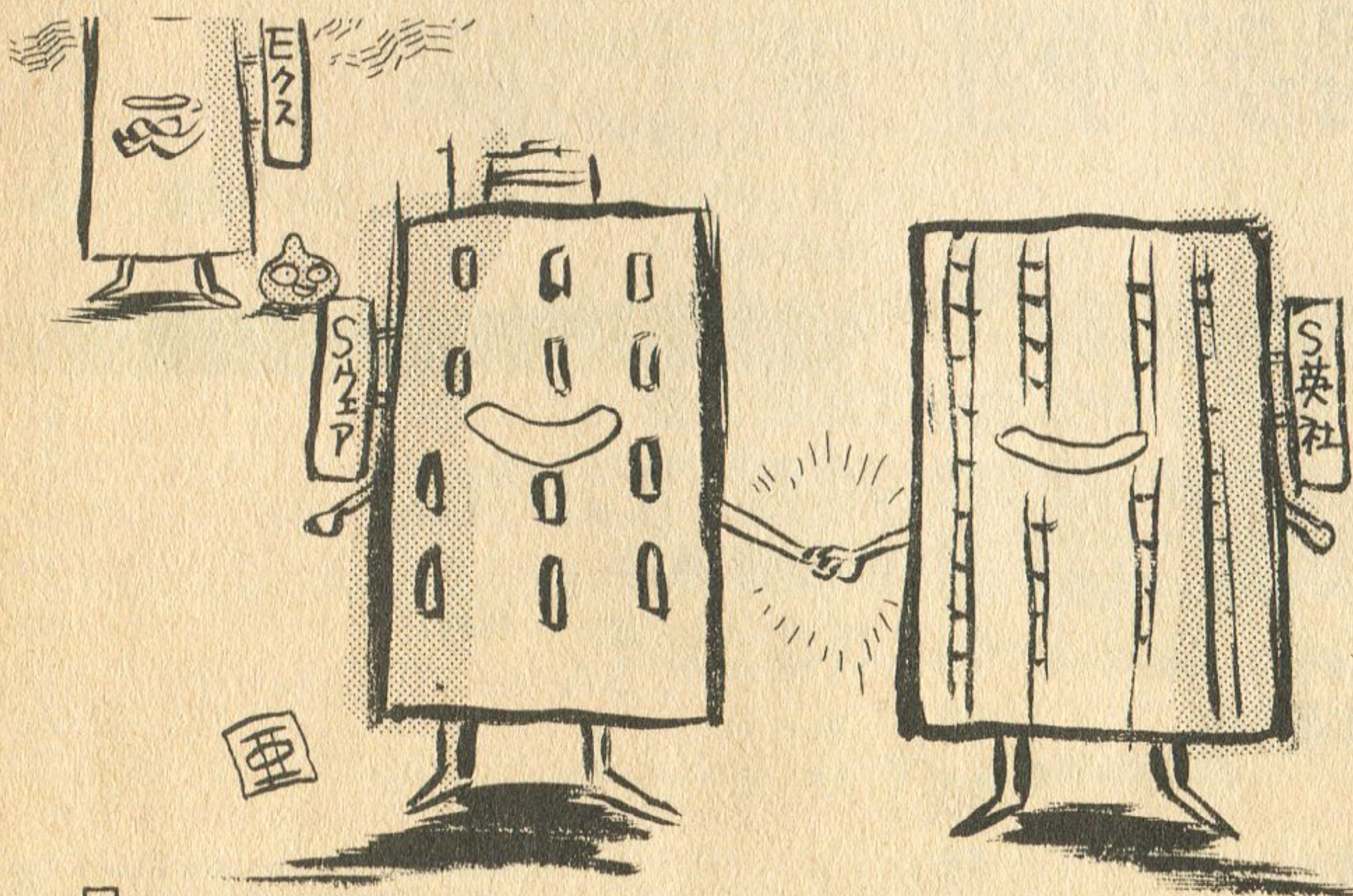
週刊少年ジャンプ8月9日発売号でスクープされた『クロノ・トリガー』は、ユーザーのあいだにいろんな憶測を生んだと思う。「これから堀井さんは、スクウェアとゲームをつくっていくのだろうか?」、「エニックスはこのことをどう考えているんだろう?」、「ジャンプ（集英社）とスクウェアが手を組むと、これはすごいことになるのでは?」等々。

なんか、情報の露出の仕方も限られているんで、ユーザーにはちょっと不安な感じがあるかもしれない。とゆーわけで、一般のゲーム誌ではなかなかこたえることのできない、ユーザーの素朴な疑問や、ゲーム業界の決まりごとについて、ほんの少しこたえてみよう。

ゲーム誌では書けない、いくつかの疑問

まず、『クロノ・トリガー』がゲーム業界の話題になり始めたのは、今年のはじめくらいから。「スクウェアが堀井さんのアイデアをゲームにするらしいぞ」という話が、あちらこちらから伝わってきた。そのあとはスクウェア側で作業がどんどん進行して、今にいたったらしい。8月末の時点ではほぼ完成しているという噂だけど、業界では「もう少し完成度を高めるために、まだまだ手を入れるかもしれない」ともいわれている。

ユーザーのみんなも気づいているとは思うけど、スクウェアはまず最初に集英社へ情報をわたしている。これには厳密な決まりがあって、最初に情報を公開できるのはジャンプ&Vジャンプ。同じ情報は2日遅れ（発売がね）で、他のゲーム誌でも公開できるようになっている。この決まりのせいで、たまたま発売日が（ジャンプ&Vジャンプの）1日後の月刊誌は、その月の最新情報を載せられない、というかわい

Eクス
Sクウェア
S英社

『再編を政治だけにまかせてはおけない』

そーなことにもなってしまったりもする。どうやらスクウェアは、ゲーム業界だけじゃなく、集英社や小学館といった他媒体と手を組んで『メディア・ミックス』をきちんと展開しようとしているらしいぞ。

ユーザーがいちばん気になるのは、ドラクエのゆくえだろうか。堀井さんと鳥山さんがスクウェアに行ってしまったら、ドラクエはどうなっちゃうんだ！　と心配にはならなかっただろうか。でもどうやら、エニックス側はあまり『クロノ・トリガー』を、気にしてないようだ。堀井さんがドラクエをきちんと進めてくれれば、他のことは関係ないという感じで、どっしり構えているらしい。Ⅵもタイトルが発表されたし、ドラクエについての心配はないようだ。

スクウェアから この先目がはなせない

堀井さん、鳥山さん、FFの坂口さんというゲームの看板が手を組み、集英社が背後を固める『クロノ・トリガー』は、最初から『名作』、『傑作』の宿命を背負っているから、意外と難産になるかもしれない。ヘボいゲームを出すわけにはいかないのだし。それに、スクウェアでは他社の某有名キャラを使ったRPGが進んでいるっていう噂もある。次世代機種争いのゲーム業界で、スクウェアが大きな勝負に出たって感じがしないでもない。

MOTHER3発売？

マザー3のタイトルを勝手に予想してみよう

『MOTHER2 ギーグの逆襲』は「GYIYG STRIKES BACK!」と表示されるよね。スターウォーズみたいだ。つーことは、『3』は『マジカントの復讐』で「RETURN OF THE MAGICANT」かもしれない。でも『ギーグ電子の要塞』とか『ギーグNYへ行く』とか『ギーグ対ワリグ』だったら、ちょっとヤダ。

懐かしいＳＦ映画なテイストが最高。

三鷹市はゲーム好き？

三鷹市水道局がなぜナコルルなのか

アニメキャラで話題だった三鷹市のポスター。そこにはなぜナコルルが？　アニメの不調を感じていた担当者がコミケのコスプレを見て、これはいける！　と思ったことが始まりだ（ゲームは知らなかったらしい）。「基本コンセプトがしっかりしているし、三鷹の鷹にひっかけられるかなあ」と語ってくれた。

三鷹市のご厚意で下じきを3名にプレゼント！

Special Opinion

ゲーム批評創刊記念大特集第1弾!!

ファンタジーは死んだのか

色あせてきたファンタジーRPGは もう限界か!?

空想の世界は、無限の可能性を秘めている。
本来ゲームもそうだった。
けれども今、
自由な発想が、過去のイメージに縛られようとしている。

宝島社「聖書（G・ドレ）」より引用

「ファイナルファンタジーⅥ」は本当に感動的な物語だったのか

Hidetugu Isozaki 磯崎秀次

この春、ゲーム誌にはＦＦⅥに対する賛辞の嵐が吹き荒れた。「24Ｍでここまで」、「ゲーム文化の最高峰」、「涙、涙のエンディング」といった景気のいい言葉がならび、「これに感動しないやつはゲーム業界にいてほしくない」などと明らかに平衡感覚をなくしているものまで登場するしまつだった。しかし、ＦＦⅥは本当にゲーム文化の頂点に立ったのだろうか。ＦＦⅥを越えることができるのはＦＦⅥだけなのだろうか。ここでは、ＦＦⅥについて検証してみたい。

前作ＦＦⅤの失敗を意欲的に改めた「ＦＦⅥ」

ＦＦⅥは、前作ＦＦⅤの失敗を意欲的に改めようとしている点がまず評価できる。実際、ＦＦⅤは目に見える失敗の多い作品だった。

第一に、長すぎる強制シナリオがあった。ＦＦⅤの長すぎる強制シナリオは、ユーザーにストーリーを「押しつけている」という印象を与えた。キャラクター相互の関係や、ストーリーの盛り上がりまでが強制シナリオの中で展開されてしまう。そのため、ユーザーはキャラクター達と一体感を持つことができず、実際の感動に立ち会うのではなく、感動的なシーンを「見せられている」感を強くする（それは感動を後退させる）。また、強制シナリオの中で提示されるキャラクターの個性があいまいなため（プレイヤー・キャラ五人は、すべてシリアスとコミカルのあいだを無個性に揺れている）、ユーザーのイメージするキャラクターとのあいだにギャップが生じてしまった。

ＦＦⅥでは、強制シナリオは短めにおさえられ、またそこで提示するキャラクターの個性を、強く打ち出そうとしているのが分かる。

次に、ＦＦⅤはほとんどの感動的なシーンが、「自己犠牲」という同一パターンで構成されていた。誰もが、プレイヤー・キャラのために自分の身を犠牲にする。それ自体は悪いことではないが、一つのゲームの中で何度も同じようなパターンが提示されれば、最初は感動したユーザーもしまいには慣れてしまう。また、死なせないからこその感動といった部分はＦＦⅤにはなかった。

このＦＦⅣから続いた「感動＝自己犠牲」という図式を、ＦＦⅥはやっと断ち切ることができた。

ファイナルファンタジーVI

FFVで、キャラクターを育てるということは、アビリティを増やす、レベルをあげるのふたつだけをさしていた。これは「最終的には誰が作っても同じキャラクター」になるということを意味している。

しかし、FFVIでは魔石をうまく使うことで「頭はよいが、腕力のないマッシュ」や「マッシュよりも力の強いリルム」といったキャラクター・メイキングが可能となった。自分だけのキャラクターを育てることが可能だという点は、高く評価できる（それが本当の意味での「自由度」にあたる）。

他にもFFVIは、24Mの大容量を生かして緻密に描き込まれたグラフィック、気持ちよくゲームを進めることができるバランスの調整、ゲーム途中でシステムを説明するインフォメーションなど、目に見える部分での丁寧なつくりが光っている。また、パズルやシミュレーション、コマンド操作などの導入で、単調になりがちなRPGの目先を変えようという試みもなされている。

そして、FFVIは前作以上に、ストーリー（物語）に力点をおいている。

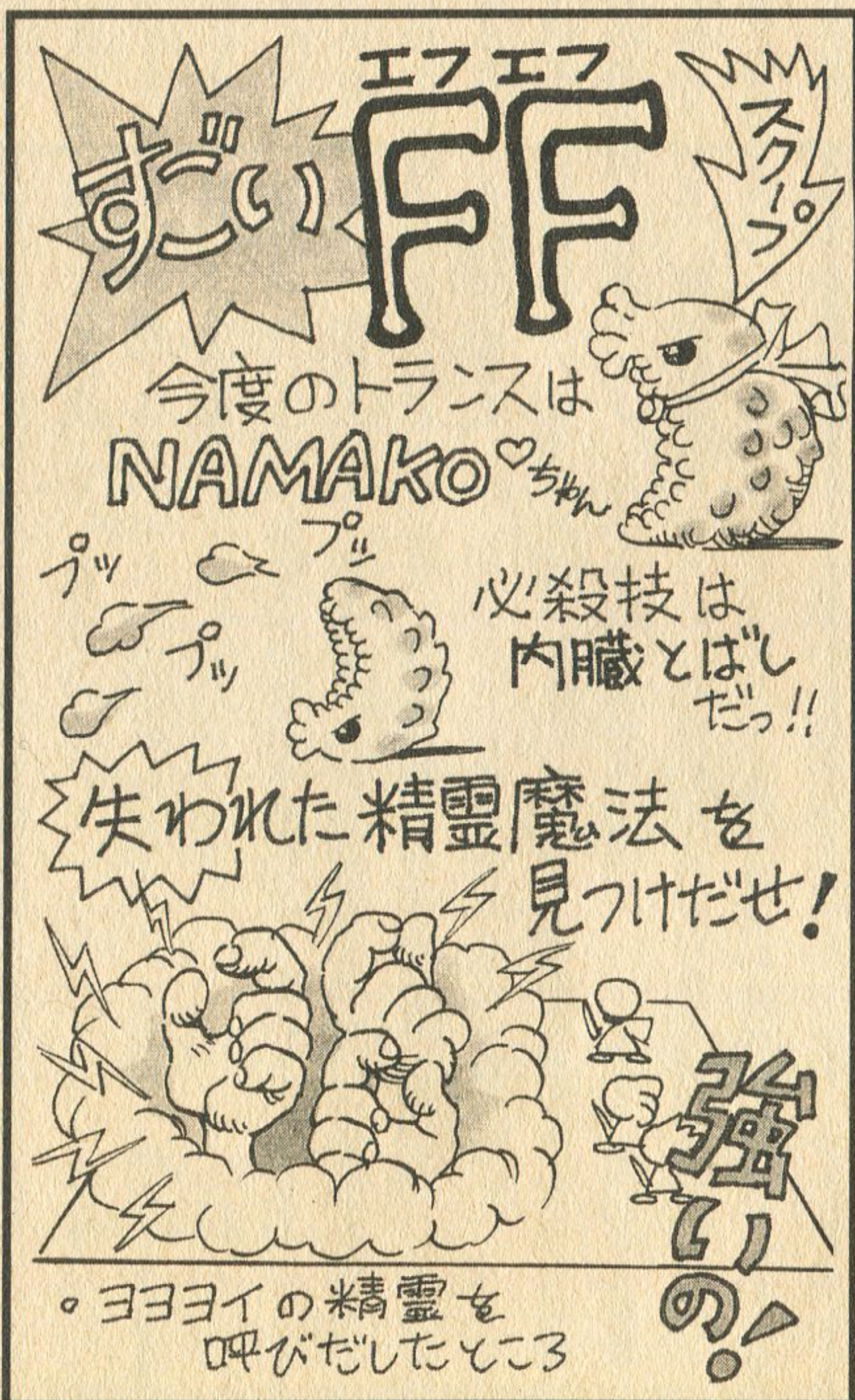
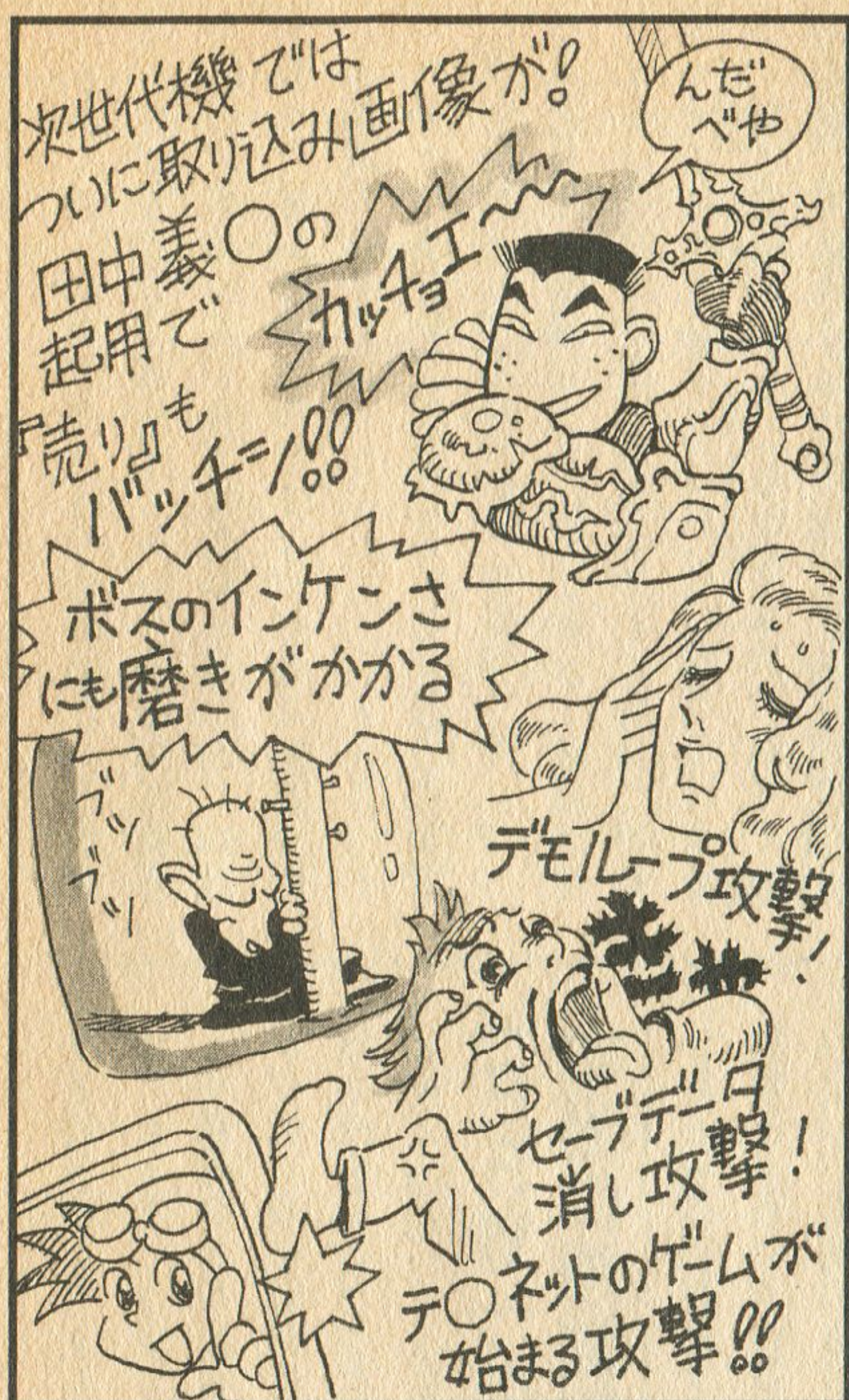
その着眼点は正しい。システムがいくらすぐれていても、ストーリーがお粗末では、ユーザーを感動させることはできないからだ。

では、FFVIのストーリーは、本当に人を感動させるものだったのだろうか。

「FFVI」のストーリーは本当に感動的だったのか

FFVIの物語は、人間の世界と幻獣界という異なるふたつの世界が出会い、人間のさまざまな思惑がふたつの世界を危機におとしいれる——とまとめることができる。

大枠のストーリーは、アニメ『風の谷のナウシカ』の影響を色濃く映し出している。幻獣界の清さ・力に対して、人間界が干渉するといった構図のみでなく、世界のとらえかた、セリフまわし、設定までが『ナウシカ』的だ（『ナウシカ』の影響は、前作のエンディングにも、はっきりと見ることができる）。制作者がそれを意図していなくても、ユーザーに明らかな類似を意識させてしまうことは、マイナス要因にしかならない。

たとえば、セッツァーは「死んだ親友の船に乗る」、「世間の価値観に縛られず、自由な生き方をする」、「海賊的な行為」などといった特徴が、キャプテン・ハーロックそのままだ（現在の

物語にあって、完全なオリジナルは存在しない」という考え方はあるが、それは物語の根底をさすのであって、FFⅥの表層部分の「類似」はこの場合、当てはまらない）。他の作品からアイディアを借りる、着想するといった場合でも、原典のアイディアに対して「アレンジ」は必要であり、アレンジがなされていない作品は「パクリ」と呼ばれてしまっても仕方がない。そして、FFⅥには「パクリ」としか思えないようなストーリー、キャラクター、世界観があまりに多すぎる。偶然の類似とは思えず、結果として制作者がアレンジを怠ったか、多作品のエッセンスの盗用をあからさまに容認しているとしか思えない。それは決して、FFⅥにとって益になることではないはずだ。

また、FFⅥのイベントは個々のつながりがあまりに希薄なため、物語の流れを生みだすにいたっていない。たとえば魔列車のイベントは「旅の途中で偶然に魔列車に乗り込んでしまったマッシュとカイエン（とシャドウ）は、冒険の末、脱出に成功する。そして、カイエンは死んだ妻と子の魂と出会う」というものだが、このイベントが全体の流れにあってどのような意味を持つのか不明である。多分、魔列車という奇妙な存在（鬼太郎みたいだ）、カイエンのキャラクター性を見せるといった理由があるのだろうが、それだけではあまりに、全体の大きな物語の流れと関係なさすぎる。魔列車のイベントは「旅の途中で魔列車の噂を聞く。カイエンは魔列車のある方向へと行きたがる。理由は妻と子の魂を死から取り戻すため。マッシュも手をかさないわけには行かず、魔列車に乗り込むが、魂の解放には失敗する。魔列車は消え去り、カイエンは妻子の魂を救い出せなかった自分を責める」の様な形であるべきではないだろうか。こうすれば、魔列車、カイエンのキャラクター性に加えて、カイエンが妻子を失った悲しみをずっと感じていることもあらわせ、山ごもりや崩壊後のゾマ城でのイベントにも厚みがでるはずだ。

　このようにFFⅥでは、前後の状況とはほとんどつながりのない、断片としてのイベントが並ぶだけなので「ただストーリーが進んでいる」という印象しか与えず、物語の流れを生じさせるにいたっていない。

　この物語を感じさせないという欠点は、FFのエンディング偏重主義という結果を生んでいる。物語の流れとその結末には、受け手を感動させるだけの力がなくてはならない。本当ならば、ネオ・エクセデスなりケフカなりとの戦いを終わらせた時点で、ユーザーは世界を解放したという感動を得なければいけないのだ。しかし、FFⅤ・Ⅵは物語の流れが貧弱なため、最後の戦い＝解放感にはならない。そのために、過剰なほどのエンディングで、感動を演出する必要がある。エンディングはあくまでおまけであり、ラスボスを倒すことで感動できるストーリーこそが本当に感動的なストーリーのはずだ。

ティナとセリスの混合。キャラ作りを誤解している

　ストーリーをつくる重要な要素に「キャラクター」がある。制作者側もキャラクターの重要性を語っていたし、それは正しい。

ファイナルファンタジーVI

しかし、制作者が思っているほど、キャラクター作りは成功しているとは思えない。

ティナを中心にして、少し考えてみたい。

ティナは、FFVIの物語にあって、最も重要なキャラクターだ。幻獣界と人間界、ふたつの異なる価値観に橋渡しをすることができるのは、ふたつの価値観を有しているティナだけだからだ。たいした意味もなくついてくるセッツァーや個人的な罪悪感だけのロック、「世界を救う」というものまねをしているゴゴでは、世界の重さを背負ったティナのかわりにはなりえない。

この性格によって制作者がどう考えていようと、ティナはFFVIの世界で主人公となってしまう（作劇技術の上からは、ティナをわざと主人公にしないというやり方もあるが、FFVIがそれをしているとは思えない）。くどいようだが、ティナだけがふたつの世界を自分の痛みとして感じることができるのだ。

しかし、ティナは物語の中盤『世界の崩壊』で主人公の座をおりてしまう。

ここで、突如、主役に大抜擢されるのは人工的な魔導戦士セリスである。

セリスはふたつの世界を背負って立つだけの力量を持ったキャラクターではない。魔導の力を持つことで、かろうじてふたつの世界の価値観を有しているように思えるが、実際には人為的な魔力であるために、人間界の価値観だけの存在である。また、セリスは帝国の有能な将軍でありながら、小娘のようにくよくよと悩む。仲間を失い、ひとりっきりになった悲しみで、自殺を試みさえする。

本来、これはティナの役割ではないだろうか？　孤島での自殺未遂は、幻獣界を失い、仲間を失い、すべてをなくしたティナにこそふさわしい（ティナは元々、くよくよ悩む小娘なのだから、不自然さはない）。そして、ラスボス・ケフカとの戦いの後、ティナは仲間を救うために自分の身を危険にさらす。このティナの行動は唐突だ。世界崩壊直後のイベントがセリスではなく、ティナだったならその行動には説得力があるのだが。「私はすべてを失った悲しみを知っている。だから、他の誰にも、あんな悲しみを味わってほしくない」と、ティナがいったなら、私たちはその自己犠牲の精神をいやみなく理解してやれると思う。なぜなら、ユーザーはティナと一緒に悲しみを感じているはずだし、ティナがもう一度それに耐えられるほど強くないことを知っているはずだからだ。

ではなぜ、中盤でセリスが主役に抜擢されたのだろう？

制作者側で、ティナとセリスの役割や意味の

混同がなされたからだと思われる。もともとティナとセリスは人間界＋αという点で似通ったキャラクターだが、似ているからこそ明確な描き分けが必要になる。制作者がティナとセリスの違いをしっかりと理解せず、セリスに過剰な思い入れ（孤島でのイベントに見られるような）を込めてしまったための混同ではないだろうか。もし、描き分けできないのなら、ひとりに統合してしまったほうがよいはずだ（これは、エドガーとセッツァーにもいえる）。

　制作者側に、設定と性格は違うものだという正しい認識がなく、またキャラクターを制御し、ストーリーの上でうまく演出するといった力が欠けているのではないか（難しいことのわからないマッシュや、過去しか見ないシャドウのような、世界の存亡とは関係のないキャラクターがうまく描けているのは、ストーリーに乗せなくてもよいからだ）。

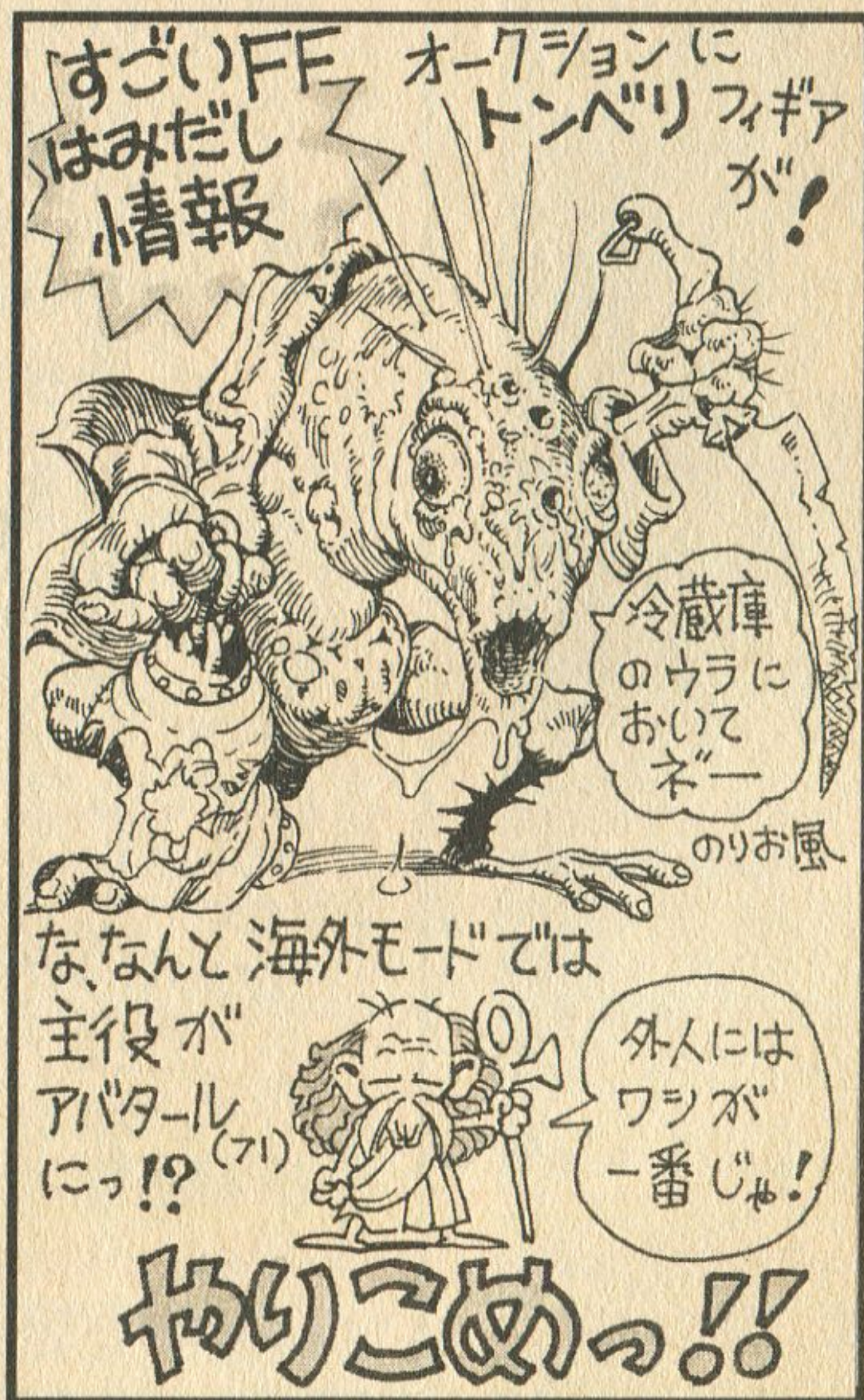
その他の疑問・・・

　ＦＦⅥには、他にもさまざまな疑問点がある。ねらいなのか、無批判に過去のパターンを流用しているだけなのか、といったストーリーやキャラクターが多く見られる（多分後者だろう）。キャラクターの掘り下げが足りない点も多い。パーツを使いまわした街やダンジョンの無機質さが、ゲーム世界のリアリティを失わせてもいる（これは『ウルティマ』の使われ方にもいえる）。アニメ・マンガ世代の制作者がアニメやマンガで得た感動を再現（創造ではない）するだけで満足しているというおごりも感じられる。容量によるイベント削除についての優先順位、映画的手法を無批判にゲームに取り込むといった点も疑問が残る。

全体的に、オペラ座のように言葉の魅力だけに頼った薄っぺらな世界観や、物語の形を（語りたいこともないのに）機械的にならべているといった印象がつきまとう。

　だが、別にそれはかまわないことだ。ＦＦⅥは「そーゆーソフト」なのだから。

　ただ現在のゲームの周辺が、ＦＦⅥを「傑作」と呼んでしまうのが問題なのだ。

　ＦＦⅥにわずかでも疑問を提示した記事は、さまざまなゲーム誌の中でも数えるほどしか存在していなかった。もちろん情報誌には多くの制約がある。しかし、制約があるからの「ＦＦⅥは傑作」と、無批判や理解力の低さによる「ＦＦⅥは傑作」とでは意味が違いすぎる。

　与えられたものに満足し、疑問を感じることさえできないのだろうか。

「すぐれた商品」と「すぐれた作品」の違いすら理解できない状況は、何を生み出していくのだろうか。

　ゲームおたくだけがゲームをつくり、ゲームを楽しむ。

　なるべくなら、そんな未来は遠慮させていただきたいのだが。

すごいFF はみだし情報
オークションにトンベリフィギュアが！
冷蔵庫のウラにおいてネ～
のりお風
な、なんと海外モードでは主役がアバタール(ア)にっ!?
外人にはワシが一番じゃ！
わりこめっ!!

文中イラスト／佐藤　肇

Fantasy Game

ファンタジーゲームに関する3つの質問

ゲームを作っている人は、『ファンタジー』についてどのように考えてるんだろう？　次の質問をしてみた。

Q1　いわゆる『ファンタジー』とはどのようなものだと思われますか？
Q2　ゲーム世界で描かれているファンタジーが色あせようとしていることについてどう思われますか？
Q3　印象に残ったファンタジーゲームは何ですか？

岡田耕始

おかだ こうじ
㈱アトラス／コンシューマー開発部部長。
代表作『女神転生』。

A1　『空想的な世界』
極端なことをいってしまえば、『何でもあり』といったところでしょうか。真・女神転生Ⅱの20XX年の世界もファンタジー？とまではいきませんが、これが『ファンタジー』なんてものはないと思います。
映画などはいろんな世界を表現していて素晴らしい環境にあるのに対して、ゲームなどにおいては違った方向にいっている気がします。ある種の固定観念にはまっていることは否定できないでしょう。

A2　ゲームの世界においては、ファンタジー＝中世の時代で、勇者ありの、お姫さまありの、ドワーフやゴブリンなどのキャラクターで埋め尽くされます。これはゲームがその他のメディア（映画や漫画）よりプレイヤーが感情移入する度合いが強いからだと思います。そのため他の世界観を伝えるよりも、あるフォーマットに従った方が、時間をかけずにプレイヤーをゲームの世界に引き込めるので、制作者側がそうした手段を選んでしまうのではないでしょうか。
しかし、それでは創造性というか新しいものへの発想というものを潰してしまう恐れがあるのは確かだと思います。ゲームを制作するうえで、新しいものにチャレンジをしていかなければ、どれも皆同じものになってしまうのでしょう。これはファンタジーというものに限らず、RPGしかり、ゲーム全体にいえる事だと思います。

A3　『ゼルダの伝説』（FC DISK版）。ゲーム全体のバランスがゼッピン。

さくまあきら

さくま あきら
㈲アムカス取締役。
代表作
『桃太郎伝説』等。

A1　小説の『指輪物語』がファンタジーで、あとはファンタジーではないとある人から聞きました。

A2　ファンタジーはゲームになった時点で、ゲームだと思います。漫画の原作がアニメになったら別物みたいに私はとらえています。だからお客さんが「ファンタジーだなあ」と感じたら、ファンタジーでいいんじゃないですか？

A3　『ドラゴンクエスト』のおかげで『指輪物語』を始めとして、北欧神話を読んだり、クトゥルーの暗黒神話体系を集める人や、D&Dに目覚めた人を輩出した功績は大きいと思います。

Three Question

ファンタジーゲームを検証する②

ドラクエシリーズ その功罪とジレンマ

Hidetugu Isozaki —— 磯崎秀次

ドラクエという名前には、しばらくのあいだ、不思議な魅力があった。いつでも新たな感動を与えてくれたし、世界はどこまでも広がっていくように思えた。その魔法の力が切れたのはいつごろだったのだろう。

『ドラゴンクエスト』の与えた衝撃

ドラクエ（以下DQ）という名前には、しばらくのあいだ、不思議な魅力があった。

いつでも新たな感動を与えてくれたし、世界はどこまでも広がっていくように思えた。

その魔法の力が切れたのはいつごろだったのだろう。

DQⅣで、ライアンのイベントがあっという間に終わったとき、なにか失望してしまったような気持ちになった。

画面はSFCなのに、DQⅤはそれほど魅力的には感じられなかった。

そして、いつの間にか「DQは保守的」という印象さえ持つようになってしまった。

どこかで、DQは迷路に入り込んでしまったようだ。

DQは何に迷い、何を悩んでいるのだろう。

いまさらでもないが、『ドラゴンクエスト』の与えた衝撃は大きかった。

マニア性の極端に強かったRPGというジャンルのおもしろさを、ユーザーにわかりやすく教えてくれた。DQは小説やマンガ、映画とは違った種類の感動を、私たちに与えてくれた。それは「ゲームで語る物語」とでもいうようなもので、新たなジャンルの娯楽と断言できるものだった。

DQは先駆的であったし、それでいて優秀でもあったため、後の多くのゲームが、DQを模倣せざるをえなかった。

では、DQの何がすぐれていたのだろう。

これもいまさらではあるのだが、後のゲームに与えた影響を含めて考えてみたい。

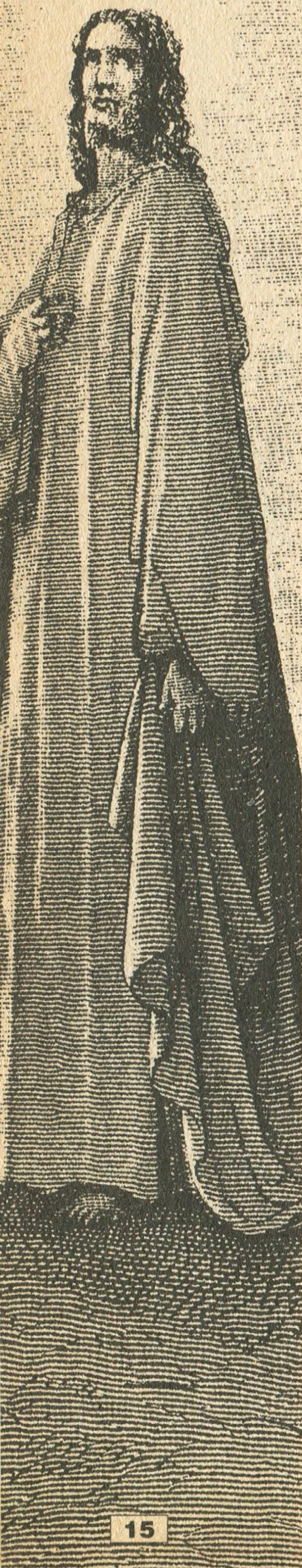
DQはゲームの宿命として、すべてを記号として表現しなければならない。

成長を経験値に、アイテムやモンスター、戦闘といった数字をことばやグラフィックに置き換え、世界の広さも移動で表現する。

けれども、記号や約束ごとですべてを縛りつけた世界でありながら、ユーザーは「世界の形」をイメージすることができた。それがDQのうまさだった。

よくいわれる世界観＝世界を表現するということは（簡単にいうと）「人々の息吹や生活の匂いを感じさせる」ことにほかならない。DQという作品は、ユーザーに世界を感じさせようと、繊細ともいえるほどに気をつかっている。

ユーザーは、街の人と会話し、買い物をし、冒険をしながら、DQというゲームの中に広がるDQの世界に触れることができた。だからこそ、ユーザーはゲームの約束事に乗ることができたし、約束事のうえで楽しむことができたのだ。

ドラゴンクエストV

けれども、後のゲームはDQの記号である部分が、RPGの本質であるとでも思ってしまったのだろう。記号として表現される事柄の向こうにある、広い世界まではなかなか到達していない。

すぐれた異世界は、企画会議で創造されるものではない。ひとりの作家の資質が大きく物をいう。堀井雄二という作家の不在が、他のゲームとDQの差となってしまった。

もちろん、DQを構成しているのは世界観だけではない。キャラクターのグラフィックやシステム、音楽、すべてがDQの重要な要素だ。たとえば、鳥山明という個性は、確実にDQの中の大きな位置を占めている。

鳥山明の描くパッケージやモンスターデザインから、世界をイメージすることもできるし、世界のイメージから鳥山明のデザインも生じている（はずだ）。

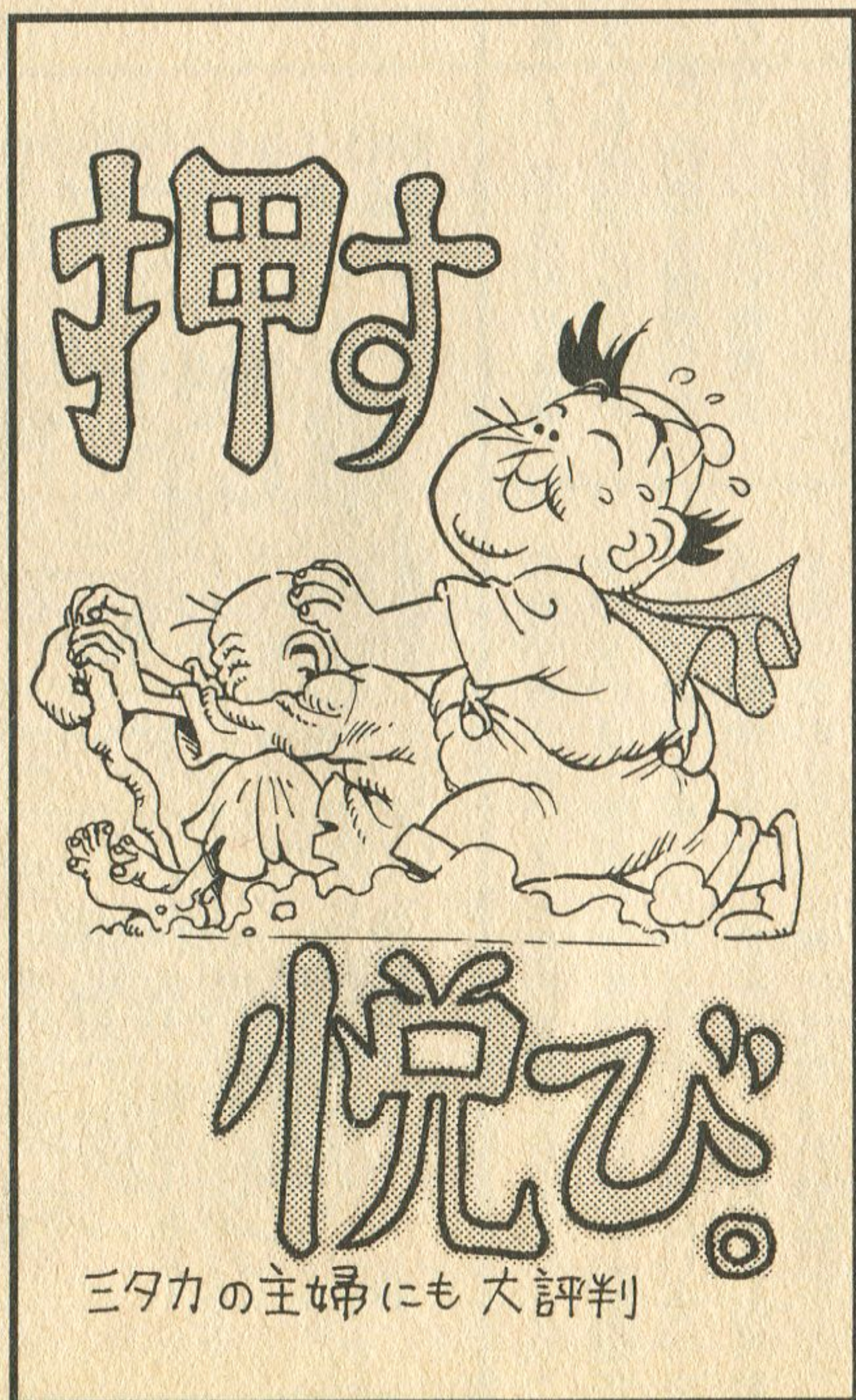
デザイン、音楽、システム、そういった世界のイメージが密接に結びついて、ふくらみ、手触りさえ感じられるようなDQ世界を創造している。

ライバルと呼ばれるFFの世界は、天野喜孝の創造する世界と微妙に異なっている。天野喜孝の、数字で割り切れない情感を、FFは作品の中で表現しようとしているのだろうか。

現在、ゲームメーカーはDQ的なストーリー展開を『おつかい型』と呼んで嫌っている。本当は『おつかい』でもよいのだ。ユーザーが『おつかい』でさえ、楽しめるような内容であるのなら。

DQは始めの段階から、完成度が高かった。遊び方からグラフィック、お話にいたるまで、DQ世界を見事に表現していた。

けれども、その完成度の高さが、今のDQを苦しめているように見える。

DQVは初のSFC版DQであり、期待が高かった。

もちろん、音やヴィジュアル、戦闘画面の演出はよくなっている。

けれども、それは小さな変更であって、DQ世界を新たにするほどの力を持っているわけではなかった。モニターの中にあるのは、いつものDQだったのだ。

ユーザーはDQの質の高さに慣れてしまい、すっかりぜいたくになってしまった。

DQ世界が「完成された世界」であるため、

もう見慣れてしまったのだ。

「完成しきった世界」を、違った「完成しきった世界」にするためには、なにかが変わる必要がある。では、なにが変わるべきなのだろう。音？　絵？　システム？

DQという完成度の高さは、大きな変更を許そうとしない。

FFは、一作ごとに見た目でわかる変更を加えているが、DQの大きな要素の変更は、即「こんなのDQじゃない」という反発を招くだろう（ユーザーだけでなく、制作スタッフの中でもそういう反応が多いはずだ）。

DQの第一のジレンマは、ここにある。

ゲームだけが語れる物語の創造

DQは、ゲームの中で「新しい物語の形」を作り上げた。

それは、自分が参加する異世界の物語だ。

DQⅠで僕らは、自分が勇者になり、世界を旅するという快感を知った。

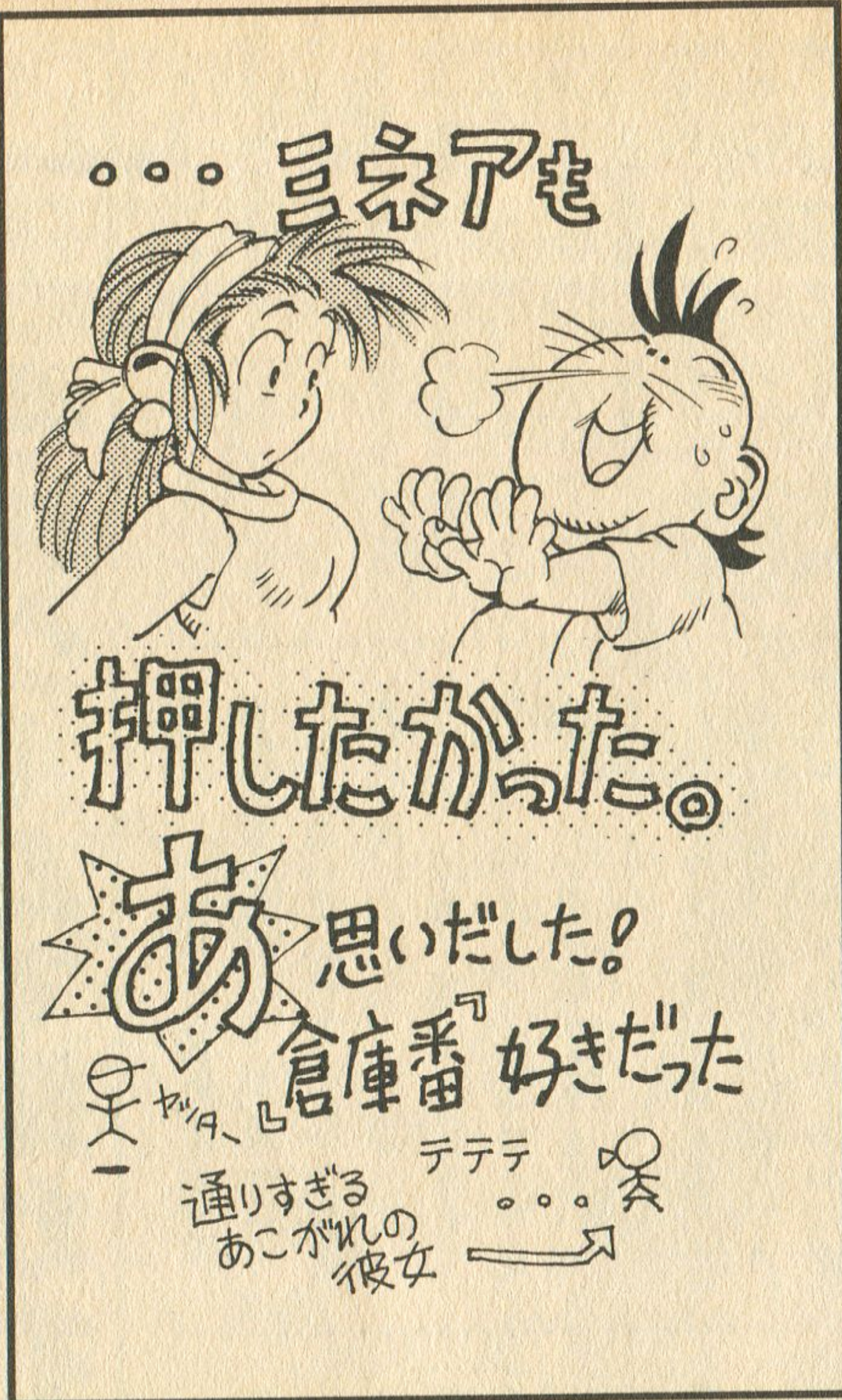
DQⅡでは、自分を助けてくれる仲間というかけがえのない存在に気づいた。

そして、DQⅢでは、自らの運命というものを知らされた。父との出会いがそれだ。けれども、それは自分の体験としてのものではなかった。迷宮の奥で怪物と戦う父は、ユーザーであるぼくらにとって初対面の父だった。父のあとをつぎ、英雄としてふるまうことを運命づけられても、それはゲームの中でのできごとであり、ぼくらにとっての運命ではなかったのだ。ゲームの中に入り込んでいたぼくらは、ゲームの中の父という存在によって、ゲームから押し出されてしまった（この辺りは高橋源一郎著『文学がこんなにわかっていいのかしら』『ドラゴンクエストⅢ』物語は勝利したか』が、非常に参考になるので、一読が義務づけられています）。

DQⅣでは、章だてにすることで、本来他人であるパーティキャラへの感情移入が可能なように、「仲間という自分」の創造が試みられている。けれど、これも成功しているとは思えない。ライアンもアリーナもトルネコも、自分にはなりえなかった。確かにトルネコとしてじーさんを押しているあいだはトルネコなのだが、章が変わってしまうことで、トルネコとしての自分も変わってしまった（たぶん、この方法を成功させたのは『ロマンシング　サ・ガ』ではないだろうか。主人公の選択を変えることで、かつての主人公がパーティ・キャラとして出てくる。クローディアがなぜ人と一緒にいるのが苦手なのか、キャプテン・ホークがどうして船を失ったのか、ユーザーは自分の経験として、それを理解でき、感情移入することができた）。

DQⅤは、父という大人に、自分が成長することでなってしまう（父＝自分）。また、結婚という自分だけの価値判断をすることで、父という存在の意味には近づけたと思う。それについては、DQⅤでの方向性は誤っていなかった。けれども、フローラとビアンカ、どちらを選んでも大した変化がないという展開が、DQⅤの「結婚という重大な選択」をあまり意味のないものにしてしまった。選択することの重さだけ

文中イラスト／佐藤　肇

ドラゴンクエストV

を語ろうとしたのだとすると、やはりここに疑問が残ってしまう（これがなければ、DQVはもう少し評価されてもよかったように思えるのだけれど）。

こうしてならべてみると、DQは一本ごとになにか新しいものを探しているのがわかる。

たぶんそれは「他のメディアが作った物語をゲームに持ち込むのではなく、ゲームだけが語れる物語の創造」といったものではないだろうか。

たとえば、FFは（たびたび例に出して申し訳ないけれど）、どこかで見たようなストーリーの公式をならべてゲーム全体のストーリーを作ろうとしているように思える。映画的な演出とはいっているけれど、映画的にするせいで、ゲーム的な物語（自分が参加してるという感じ）を薄めてしまっている。

けれど、DQはあくまでゲームの物語にこだわっているように見える。

いいつくされたことだけど「人類の歴史上、一度も語られたことのない物語は存在しない」という考え方がある（この考え方はちょっとおおざっぱすぎるのだけれども）。

でも、DQは「ゲームという新しいジャンルだからこそ、新しい物語（と新しい種類の感動）を創造することができる」という信念を持っているように思える。

DQVIが発売されたとき、この推測が正しいかどうかがわかるはずだ（そして、たぶん『MOTHER2』はDQとは違ったやり方で、結論を出しているはずだ）。

DQの新しい物語への挑戦が、第二のジレンマといえるだろう。

見て来たようにDQには、大きく異なったふたつの面がある。

ひとつは、完成された世界観とそれを壊せない保守性。

もうひとつは、違った物語を語ろうとする革新性。

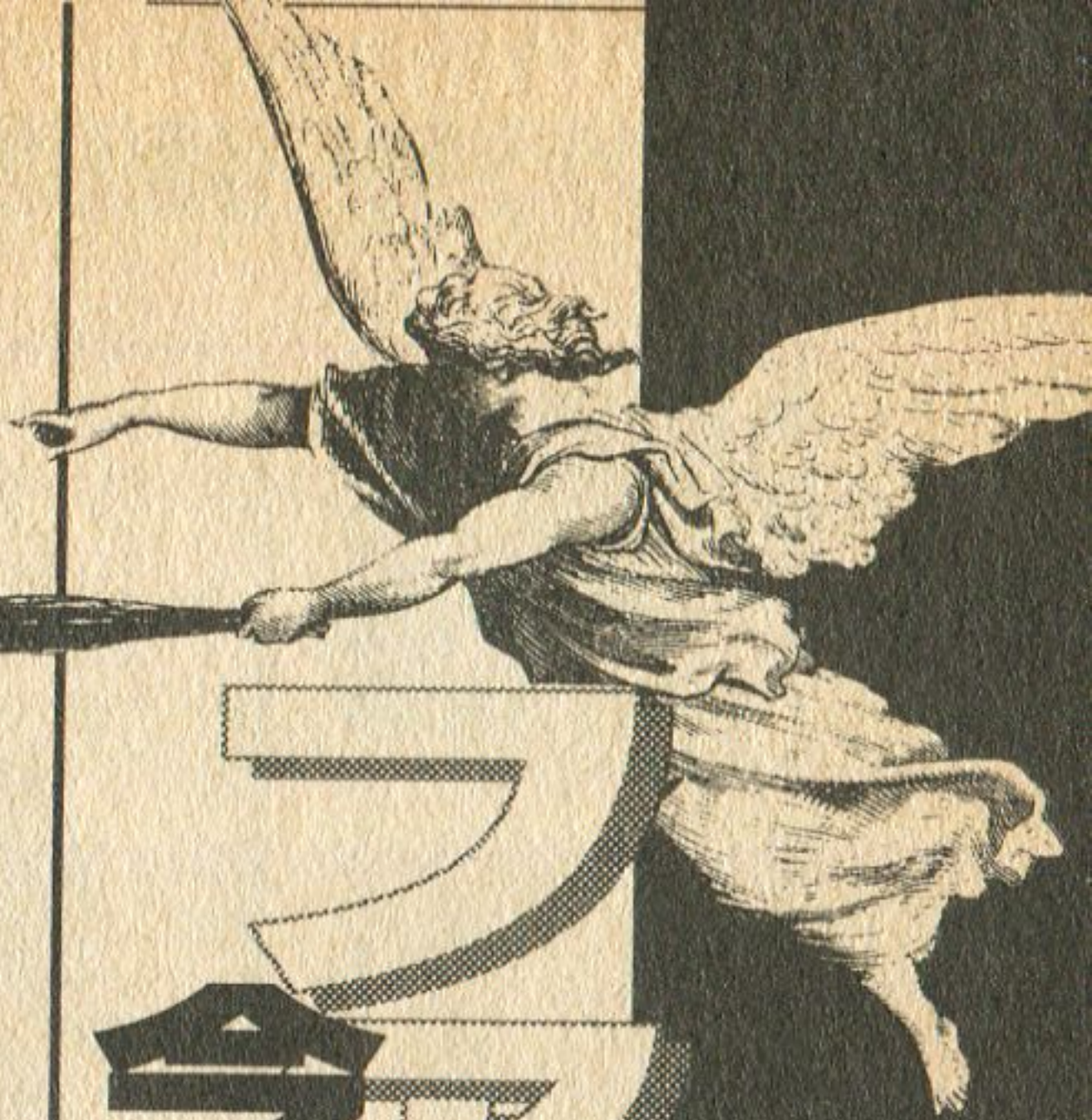
このふたつを抱えて、DQは進んでいかなければならない。

険しく、きつい道のりだろうと推測できる。

（文中、敬称は略させていただきました）

ドラゴンクエストV【RPG】メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,600

ファンタジーは死んだのか？

今のゲームで描かれている『ファンタジー』とは？

なんだかんだいっても、今いちばん人気のあるゲームのジャンルといえばRPGだ。

その中でも特に『ファンタジー世界』をモチーフにしたものが人気が高い。『ドラゴンクエスト』『ファイナルファンタジー』の両シリーズを筆頭に、毎年数十本もの新作ソフトが作り続けられている。

でも、ファンタジーRPGで描かれているファンタジー世界は、俗に『剣と魔法の世界』といわれる、中世ヨーロッパ風のファンタジー世界ばかりだ。

おまけにストーリーや設定といった細かい部分まで、かなり似かよったものが多い。

例えば主人公はたいてい勇者で、世界を救うっていう重大な使命があって、ラスボスは悪の魔術師で、世界征服を策謀しているっていうのは、たいていのRPGで踏襲されている。

でも、これってよくよく考えてみれば、『ドラゴンクエスト』以来、ずっと引き継がれてきているものだ。

『ドラクエ』をはじめて遊んだときは、そうした世界で冒険できるってことがずいぶんと新鮮に感じられたけど、こうも同じ感じのソフトばっかりだど、やっぱりちょっと食傷気味だ。

どうしてこんなに似たようなソフトが多いんだろう。

まあ、中世ヨーロッパ風のファンタジー世界っていうのは、『ドラクエ』以降ずいぶんと僕たちの身近な存在になってしまって、ゲームをしていて安心感を感じるところはある。

別に中世ヨーロッパ風の世界や、主人公が勇者でうんぬんといった設定が悪いわけじゃない。それはそれで、充分に魅力的だ。

けれど、世に出ているRPGのほとんどがそうした設定をただ踏襲しただけのものになったら、初めは輝いて見えたRPGも、なんだかずいぶんと色あせた、チープなものになってしまう気がする(本当は魅力があるんだけど、メディアへの露出が多くなりすぎたせいで、色あせてしまった『バザールでござーる』のCMなんかと同じだ)。

たしかにファンタジーRPGでも、『女神転生シリーズ』なんかのように、世界観やストーリーをガラっとかえて成功したものもある。

でも、そういったゲームはやっぱり少数派だ。

ゲームをつくっている側にしてみれば、ファンタジーRPGは売れるんだから、めんどくさいことをいわずに、売れる間だけファンタジーRPGをつくるっていう考

COLUM

欧米に比べて、日本のエルフは耳が長い。

これはデザイナー出渕裕氏が『ロードス』のディードを、映画『ダーククリスタル』風の長い耳にしたことから広がったという説が有力です。

☆大ボス。でかい！パーツが多い！2回戦う！
☆声は家弓家正だ。
この頃減ったがまだまだイケル英雄スタイル
短かくてもうしろでしばろう。アクセントだ。
☆カタイ髪。もービンビン。スプレーいらずで環境にやさしい。
☆肩アーマーはガンダム系だ。
使う前に読んでネ
○せまい路地でひっかかる。
注意事項
○通行人にケガをさせる。
☆この手の美形は欠かせない。青のロングで遠くを見てる。声は塩沢兼人だ。
☆ぶっとい まゆ毛に正義に燃える目。友だちにはイヤ。
手はアニメ開き。アピールらしい。
☆テキトーなレリーフ。投げやりな仕事でよく使う。
☆なにかとゆーと耳のとがったネーチャン。狂ったように足が長いぞ。
ヒザ
表情ラフと水あびが売りだ。
あっなぞの三ツ目団だ。
☆獣人キャラ。どんなスゲー顔でも目だけは人間。手塚治虫の影響か？
☆立ちポーズはS字が基本だ。猫背でいーのはジジイと幻魔だけ。
☆マントないとさみしい。
☆足元はテキトーだ。気がまわらないらしい。
☆伝説のスッゴイ剣。ボスの手前によく落ちている。管理はシッカリね！
ロープレの必須イベント『橋オチ』これに始まりこれに終る。
応用⇒ガケくずれ
まあ、気にするな。
☆カラーリングは大胆な赤・青が好ましい。アメちゃんトーイみたいでグッときちゃう♡
専門用語⇒ハレーション

イラスト／佐藤肇

え方もあるだろう。

けれど、そうした考え方は、ゲームを商品としてしかみていない気がする。ファンタジーが売れなくなったら、別の売れセンのゲームを作ればいいってことかもしれないけど、それじゃあ結局、同じことの繰り返しになるんじゃないだろうか。

というわけで、ファンタジーRPGは、当初と比べてずいぶんと輝きを失ってきたというのが現状だと思う。もちろん今のファンタジーRPGが大好きな人にとってみれば余計なお世話なのかもしれないけれど。みんなはどう思うだろうか。

COLUM

昔のドラゴンは火のかわりに『燃えるような』毒液や毒の息をはいていました。けれど絵に描かれた毒の息が『炎』のように見えたので、いつの間にか、ドラゴンは火をはくとされたのです。

ファンタジー十番勝負!!

本誌選りすぐりの資料でござる
ぜひ参考にして下され!!

本 Book

『ゲド戦記』四部作 U・K・ル・グウィン著　岩波書店　初級向け

魔法も剣も竜も出てくるけど、愛や正義を語らない。それは作者の視点が『個人』に向いているからだ。絵空事のファンタジーじゃないのに、少年少女向けというのが技あり!

『エレンディラ』 G・ガルシア・マルケス著　ちくま文庫　中級向け

グロテスクな大人用童話といってしまうのは簡単。南米のたぎるような現実と幻想の混乱に興味をもてれば『百年の孤独』(新潮社)に挑戦してみると一本!

『めくるめく世界』 レイナルド・アレナス著　国書刊行会　上級向け

奇しくも南米文学が続いたけれど、微熱と夢で描かれた歴史(現実)小説。もうファンタジーという概念をはるかに飛び越えてしまっていそうで、ベイダーも雪辱の圧勝。

『別世界通信』 荒俣宏著　ちくま文庫　解説書

あのファンタジー黎明期に傑作を次々と翻訳した氏が、本当の名作ファンタジーを紹介してくれ、その読み方を懇切丁寧に教えてくれる。ファンタジーうんぬんというのなら、せめてこの本と紹介されている小説くらいは読んでおかないと、小次郎破れたり!

映画 Movie

『ダーク・クリスタル』 ジム・ヘンソン監督　初級向け

ファンタジー世界の住人たちの生活を、日常のように描き出すことができるのは、かつてジム・ヘンソンだけだった。惜しい人を亡くしてしまって、ウィリアムズ三冠王者決定!

『サブウェイ』 リュック・ベッソン監督　中級向け

全編にわたって、現実感の希薄さが漂っている。青年期の精神状態というのはこういうものかもしれないので、K-1GP優勝だ!

『ベルリン　天使の詩』 ヴィム・ヴェンダース監督　上級向け

東西を分断していた壁が失われて、私たちは新たな壁を自分の中にみつけてしまった。その壁が壊れる日はくるのだろうか……洋介山が傷つきながらも勝利した日のように。

『ハートブルー』 キャスリン・ビグロー監督　上級向け

サーフィン、スカイダイビング、そして男たちの厚い友情。いったいどこがファンタジーじゃあ!というやつは『グラン・ブルー』と見比べるがよい。男達にたくされた幻想は確実にファンタジーで、美憂2年ぶり女王復活です!

マンガ Comic

『どろろ』 手塚治虫著　秋田書店

日本の土壌でもファンタジーが可能だと証明したので、16文キックが炸裂するぞ。

『デビルマン』 永井豪著　講談社

サイコジェニーの恐ろしさをきみは知っているか?それはフグのかかと落としに近い。

『銀の三角』 萩尾望都　早川書房

日本ファンタジー作家の頂点はマンガを描いていた!赤鬼渕もまっさおだ!

音楽 Music

『サッドネス(永遠の謎)』 エニグマ　東芝EMI

耳ざわりのよい幻想の空間は、佐竹のローキックのようにじわじわ効いてくるぞ。

『ドリーミング』 ケイト・ブッシュ　東芝EMI

ケイト・ブッシュには妖精の血が混じっている。歌声を聞けば、ハンセンのラリアートがすべてを蹴ちらすように本当のことだとわかる。

『失われし地球人たちへ』 マグマ　A&M

架空の国の架空の民族音楽は、この地球上に私たちのたどりつけない場所があることを教えてくれるので、覇王丸の大切りで勝負あり(↑ゲーム誌みたいだ)。

Fantasy Game

ファンタジーは死んだと思われますか？

『ファンタジーは死んだのか？』という特集内容や、ファンタジーゲーム全般について、ゲーム業界の人はどう考えているのだろう。制作者サイドの方にお話を聞いてみた。

Special Interview

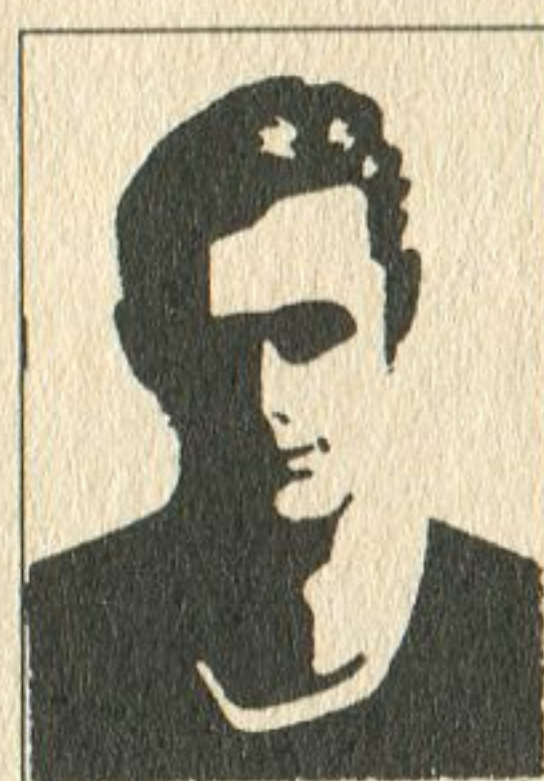
広井王子

ひろいおうじ
㈱レッドカンパニー総帥。
代表作
『天外魔境』シリーズ。

「ファンタジーは死んだか!?」結論から言えば、この設問はナンセンスだ。本来、文学が創造したファンタジーという世界を、単に借り受けただけのゲームが、それもたった十数年の歴史の中で、ファンタジーに死刑宣告とは、どうもまったく墓の中でトールキンも苦笑いだろう。

ゲームが売れなくなったのは、ファンタジーがつまらないのではなく、つまらないファンタジーをつくる者が多くなったからだ。

今の日本では、ファンタジーとRPGと「DQ」を混同している。

椎野竜彦

しいのたつひこ
某メーカー
ゲームプロデューサー。

大体みんな不勉強だよね、言わせてもらえばさ。指輪物語読んでD&Dやりゃそれでいいのか。

ファンタジーの生き物は精妙であった。例えば森の中のエルフ。

森は危険だけど放牧の場所でもあって身近な怖いところ（狼は怖い、豚に餌をやる所）、身近な異世界だった。そこにいると考えられる人々は当然理解しがたいけれど、近くにいる存在だったわけだ。

それが今では：：エルフはプライドの高い、長命の民であると言われているが、発言はといえば人間と何ら変わらない個性のない生き物でしょ。記号化しちゃってるよね。必然性がないからキャラクターに厚みがない。出ようはずがないよね。

ずっと続いてきた今のRPGのシステム上では数値だけしか区別できないからしょうがないんだろうけどね。

ファンタジー小説の中では人間の主人公はだいたい弱虫だから、蔑まれてつらい立場でスタートするでしょ。

それがいきなり「おお、いと高き血脈の御子よ」でしょ。屈託がなさすぎるよね、屈折してなくちゃ。そんな筋立てなんで安手のマッチョヒロイックファンタジー物にしかないよ普通は。消費されちゃってるよねー。まあ今言われはじめた事じゃないけどさ。

今のRPGにもはやシナリオは必要ないよね。十分なシステムがあればシナリオなんておのずとできてくるわけでしょ。それこそがコンピューター上でしかできないエンターテイメントじゃない。

小説化が進んでいる今のコンピュータRPGには将来がないよね。

RPGが死んでも、ファンタジーはメディアを変えて生き残る。「DQ」や「FF」の売り上げ、そしてファンの数は、映画やTVに死刑宣告はしたかもしれないが、決してファンタジーを殺してはいない！　さらに、幾世代も語りつぐようなファンタジーに、ゲームほど似合う器は、いまのところ見つからない。であれば、さらに良き作家の出現によって、ゲームはすぐれたファンタジーを生み出すと思う。

RPG 世界の変遷

D&D・AD&D（テーブルトークRPG）

今ではすっかり定着したファンタジーRPGも、一昔前はパソコンゲーム等で知る人ぞ知るマニアックなゲームだった。わずか10年足らずの間に、ジャンルやタイトルにこんなに変化があった。

88　87　86　85　81

カイの冒険　魔界村　ドルアーガ
アテナ　リンク　ワルキューレ
ゼルダ
Mサーガ
ヘラクレス
ULⅢ
アメリカ初期RPG
DQⅢ　DQⅡ　DQ
ローグ
FFⅡ　FF
ウルティマ
Fスター　WIZ
女神転生
アカラベス
WIZ
UL　ULⅣ　ULⅡ　ULⅢ
WIZ Ⅳ　WIZⅢ　WIZⅡ　WIZ

タイトル名
アーケードからの移植
シリーズ作品
間接的な影響
パソコンからの移植

グイン・サーガ創刊（79〜）
山口百恵引退（80）

ルービックキューブ流行（81）
上越新幹線開通（82）
ゼビウス登場（83／1）
ファミコン発売（83／6）
グリコ森永事件（84／5〜）
「トラベラー」発売（84）

ゲームブックブーム
日航ジャンボ機墜落（8／12）
「夕焼けニャンニャン」
阪神タイガース日本一（11／2）
ハレー彗星接近
「ハングオン」登場

チャレンジャー爆発（1／28）
フィリピン政変（2月）
チェルノブイリ原発事故（4／26）
「男女7人夏物語」
「アウトラン」登場（9／25）
たけしフライデー襲撃（12／9）

PCエンジン発売
NTT株狂沸（2／9）
「マルサの女」
自動パン焼き機流行
ペレストロイカが流行語に
「ファイナルラップ」登場

メガドライブ発売
リクルート事件
「となりのトトロ」

94 93 92 91 90 89

コンシューマ

アクション シューティング
ジノーグ　Mチェイス　超魔界村　ミッキマウス　Dスピリット

アクション RPG
MWⅢ　SaGa 3　Tロアー
風伝ザナドゥ　イースⅣ　ゼルダ夢を…　ゼルダ神々

フィールド みおろし RPG
ヘラクレス　虹の…　サンサーラ・　UL Ⅳ　Sホーム
ライトF
ヘラクレスⅢ　ヘラクレスⅡ
UL失…2　UL失…
天外Ⅱ　天外魔境
トルネコ
ULⅥ　SaGa2　SaGa
DQⅠⅡ
DQⅤ　DQⅣ
FFⅥ　FFⅤ　FFⅣ　FFⅢ
FFⅣ簡易版
FFMQ
ロマサガ2　ロマサガ　マザー
聖剣伝説Ⅱ　聖剣伝説　Fスター・Ⅲ　Fスター・Ⅱ

シミュレーション RPG
アルバート　オウガバトル　ラングリッサ
FE紋章　FE外伝　FE
魔神転生　シャイF外伝
シャイF外Ⅱ　シャイFⅡ　シャイF

3D RPG
WIZ外Ⅲ　WIZ外Ⅱ　WIZ外伝Ⅰ　S&D
WIZⅤ　WIZⅢ　WIZⅡ
真・女転Ⅱ　真・女神転生　女神転生Ⅱ
ダンマスⅡ　女転外伝Ⅱ　女神転生外伝　ダンマス

パソコン

フィールド みおろし RPG
ネットハック
SE　ULⅥ　ULⅤ　ULⅢ　ULⅡ
ULUG

3D RPG
WIZBCF　WIZⅤ
ダンマスⅡ　続ダンマス　ダンマス

NEWS

94
3DO発売
次世代機種競争

93
クリントン大統領就任（1/20）
「高校教師」
謎本ブーム
Jリーグ開幕（5/15）
角川春樹逮捕（8/28）
「リッジレーサー」登場

92
PKO協力法成立（6/12〜13）
バルセロナ五輪開幕（7/25）
冬彦さん現象
「バーチャレーシング」登場
ナムコ・ワンダーエッグ創業
統一教会の合同結婚式（8/25）

91
湾岸戦争（1/17）
スーパーファミコン発売
「ストリートファイターⅡ」登場（3月）
台風19号でサビエル記念堂炎上
「東京ラブストーリー」
ソ連邦クーデター（8/19〜22）

90
「ちびまる子ちゃん」
勝新太郎逮捕（1/16）
花の万博開幕（4/1）
東西ドイツ統一（10/3）
TBS秋山さん宇宙に（12/2）
「ギャラクシアン3」登場

89
ゲームボーイ発売
昭和天皇崩御（1/7）
天安門事件（6月）
幼女誘拐殺人犯逮捕（7/23）
ベルリンの壁崩壊（11月）
「ファイナルファイト」登場

88
ソウル五輪開幕（9/17）
テトリス登場（12/20）
W浅野 人気爆発

※ 各ソフトの正式タイトルは次ページに掲載しています。また、複数の機種に移植されたソフトは、最初の機種での発売日を基準にしています。

ファンタジーゲームの流れ

ゲームとファンタジーは意外なほどに古くから結びついている。

初期のフリーソフト（パソコン通信のネットで利用可能なソフト）の『ローグ』がすでにファンタジー世界に題材を得ている。

その後に『ウィザードリィ』、『ウルティマ』といった現在もシリーズの続く人気作品があらわれるが、それはヘビーユーザー向けの内容であり、広く一般に受け入られるというものではなかった。

日本国内で、ファンタジーとゲームの強い結びつきを広くアピールしたのはやはり『ドラゴンクエスト』だといえる。『ドラゴンクエスト』はファミコンという家庭用ゲーム機のユーザーを視野にいれ、マニアックだったファンタジーゲームを、誰にでも楽しめる作品とすることに成功した。

『ドラクエ』の成功は様々な亜流を生み、数年で『ファンタジーRPG』とでも呼べるジャンルが生まれるほどだった。が、それらの大半は『ドラクエ』の影響下から抜けきっていないものが多かった。

しかし、数多く生まれたソフトの中には、次のステップのための実験を試みているものもある。

ようやく『ドラクエ』からの脱却がなされつつあるように思える。

ゲームタイトル正式名称一覧表

	略語		正式名
	ローグ	→	ローグ
	アカラベス	→	アカラベス
81年	ウルティマ	→	ウルティマ
	WIZ	→	ウィザードリィ
85年	ドルアーガ	→	ドルアーガの塔
	ULⅡ	→	ウルティマⅡ
	WIZ	→	ウィザードリィ
	ULⅢ	→	ウルティマⅢ
86年	魔界村	→	魔界村
	ワルキューレ	→	ワルキューレの伝説
	ゼルダ	→	ゼルダの伝説
	DQ	→	ドラゴンクエスト
	WIZⅡ	→	ウィザードリーⅡ
87年	リンク	→	リンクの冒険
	アテナ	→	アテナ
	Mサーガ	→	ミネルバトン・サーガ
	ヘラクレス	→	ヘラクレスの栄光
	ULⅢ	→	ウルティマ　恐怖のエクソダス
	DQⅡ	→	ドラゴンクエストⅡ
	FF	→	ファイナルファンタジー
	WIZ	→	ウィザードリィ
	Fスター	→	ファンタシースター
	女神転生	→	デジタルデビル物語女神転生
	ULⅣ	→	ウルティマⅣ
	WIZⅢ	→	ウィザードリィⅢ
88年	カイの冒険	→	カイの冒険
	DQⅢ	→	ドラゴンクエストⅢ
	FFⅡ	→	ファイナルファンタジーⅡ
	UL	→	ウルティマ
	WIZⅣ	→	ウィザードリィⅣ
89年	Dスピリット	→	ドラゴンスピリット
	Sホーム	→	スウィートホーム
	ULⅣ	→	ウルティマ　聖者への道
	ヘラクレスⅡ	→	ヘラクレスの栄光Ⅱ
	天外魔境	→	天外魔境
	SaGa	→	魔界塔士Sa・Ga
	FスターⅡ	→	ファンタシースターⅡ
	マザー	→	MOTHER
	WIZⅡ	→	ウィザードリィⅡ
	女神転生Ⅱ	→	デジタルデビル物語女神転生Ⅱ
	ULⅡ	→	ウルティマⅡ
	ULⅢ	→	ウルティマⅢ
	ダンマス	→	ダンジョンマスター
90年	ミッキマウス	→	ｱｲﾗﾌﾞ!ﾐｯｷｰﾏｳｽ!　不思議のお城大冒険
	Tロアー	→	タイムズ・オブ・ロアー
	サンサーラ…	→	サンサーラ・ナーガ
	SaGa2	→	Sa・Ga2秘法伝説
	DQⅣ	→	ドラゴンクエストⅣ
	FFⅢ	→	ファイナルファンタジーⅢ
	FスターⅢ	→	ファンタシースターⅢ
	FE	→	ファイアーエムブレム
	WIZⅢ	→	ウィザードリィⅢ
	ULV	→	ウルティマV
	WIZV	→	ウィザードリィV
	続ダンマス	→	続ダンジョンマスター
91年	超魔界村	→	超魔界村
	SaGa3	→	Sa・Ga3時空の覇者
	ゼルダ神々	→	ゼルダの伝説　神々のトライフォース
	Mチェイス	→	マジカルチェイス
	MWⅢ	→	ワンダーボーイV　モンスターワールドⅢ
	UL失…	→	ウルティマ　失われたルーン
	FFⅣ	→	ファイナルファンタジーⅣ
	FFⅣ簡易版	→	ファイナルファンタジーⅣイージータイプ
91年	聖剣伝説	→	聖剣伝説
	虹の…	→	虹のシルクロード
	ラングリッサ	→	ラングリッサー
	S&D	→	シャイニング&ダークネス
	ダンマス	→	ダンジョンマスター
	WIZ外伝Ⅰ	→	ウィザードリィ・外伝Ⅰ
	ULⅥ	→	ウルティマⅥ
	WIZBCF	→	ウィザードリィ　ベイン・オブ・コスミック・フォージ
92年	ジノーグ	→	ジノーグ
	ロマサガ	→	ロマンシング　サ・ガ
	天外Ⅱ	→	天外魔境Ⅱ
	ヘラクレスⅢ	→	ヘラクレスの栄光Ⅲ
	ヘラクレス	→	ヘラクレスの栄光　動きだした神々
	ULVI	→	ウルティマVI　偽りの予言者
	DQV	→	ドラゴンクエストV
	FFV	→	ファイナルファンタジーV
	ライトF	→	ライトファンタジー
	FE外伝	→	ファイアーエムブレム外伝
	シャイF	→	シャイニング・フォース
	シャイF外伝	→	シャイニング・フォース外伝
	WIZV	→	ウィザードリィV
	WIZ外Ⅱ	→	ウィザードリィ・外伝Ⅱ
	真・女神転生	→	真・女神転生
	女神転生外伝	→	女神転生外伝ラストバイブル
	SE	→	サベージェ・エンパイヤ
93年	ゼルダ夢を…	→	ゼルダの伝説夢を見る島
	イースⅣ	→	イースⅣ
	ロマサガ2	→	ロマンシング　サ・ガ2
	UL失…2	→	ウルティマ　失われたルーン2
	トルネコ	→	トルネコの大冒険
	DQIⅡ	→	ドラゴンクエストIⅡ
	FFMQ	→	ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞｰUSA　ﾐｽﾃｨｯｸｸｴｽﾄ
	聖剣伝説Ⅱ	→	聖剣伝説Ⅱ
	オウガバトル	→	伝説のオウガバトル
	アルバート	→	アルバート・オデッセイ
	シャイFⅡ	→	シャイニング・フォースⅡ
	シャイF外Ⅱ	→	シャイニング・フォース外伝Ⅱ
	WIZ外Ⅲ	→	ウィザードリィ・外伝Ⅲ
	ネットハック	→	ネットハック
	魔神転生	→	魔神転生
	女転外伝Ⅱ	→	女神転生外伝　ラストバイブルⅡ
94年	風伝ザナドゥ	→	風の伝説ザナドゥ
	FFⅥ	→	ファイナルファンタジーⅥ
	FE紋章	→	ファイアーエムブレム　紋章の謎
	真・女転Ⅱ	→	真・女神転生Ⅱ

ROMANCING SaGa

ファンタジーゲームを検証する③

——Tohru Sonozaki—— 苑崎 透

独自性を切り捨てたロマサガ2は何を得たのか

『ロマサガ』は、粗削りだが魅力にあふれたRPGだった。ところが『2』では、ひどく優等生的なソフトになってしまった気がする。『ロマサガ』本来の魅力とはなんだったのだろうか。

心踊るソフトだが、どこか淡泊な『ロマサガ2』

『ロマンシング　サ・ガ2』（以下『ロマサガ2』）は、バレンヌ帝国皇帝による世界統一の年代記と、邪悪と化した七英雄との戦いの物語で織りあげられた、心踊るゲームだ。

長い期間を描き出す年代記だから、イベントとイベントのあいだに数十年から数百年の時間がたっていることも稀ではない。当然、主人公は人間（例外アリ）で、そんなに長生きできるわけでもなく、新たに皇帝を選択しなければならない。新皇帝は、『伝承法』で前皇帝の能力をそのまま受け継ぐことができるので、新しく死んだキャラクターでありながら、ずっと戦って来た主人公のように思うこともできる。

キャラクターごとに決められたLP（ライフポイント＝0になるとそのキャラクターは2度と起きあがることがない）は、「死んじゃったけど、次のターンで生き返らせればいいや」というRPGの安易な戦闘を、緊張感あふれるものにしてくれた。

ストーリーも目的が明確だから、自由度の高さに反して「何をしていいのかわからない」状態にはなりにくい。仲間もヴァリエーションに富んでいるし、戦闘中に必殺技を『ひらめく』というのも、うれしいものだ。

革新的な試みに挑戦しながら、誰にでも楽しめるというふたつの条件を満たしているという点で、『ロマサガ2』は限りなく『傑作』に近いのかもしれない。

けれど、『ロマサガ2』は、どこか淡泊なのだ。ユーザーのもりあがり（セールスではない）も、予想ほどではないように思えるのは、なぜなのだろう。

その答えを探すためには、そのできについて賛否を二分した前作、あの『ロマンシング　サ・ガ』（以下『ロマサガ』）について考えてみなければならない。

『ロマサガ』は、8人のキャラクターから主人公を選び、冒険の末、覚醒した破壊神サルーインと戦う、というストーリーだったが、異様なほどに欠点の多いゲームだった。

フリー・シナリオ・システムはすぐにやるべきことがわからなくなってしまうし、8人のキャラクターたちは最初こそ別のストーリーを進むのに、後半ではみんな同じになってしまう。仲間になるキャラたちは、とりたてて目立ったイベントもない。

マップを手に入れることで行動範囲が広がるが、行ってもイベントがすでに終わってしまっていることがあるし、キャラによっては絶対に行けない場所もある。

持ち歩けるお金に上限があり、すぐに『お金がもちきれません』の表示が出る。

ユーザーにはとけない謎も多いし、いきな

りリセットをかけられてしまうことまである(ひどいなあ)。致命的なものから、ささいなものまでバグも多い。戦闘は過酷で数多く、ユーザーによっては『モンスター殺戮』以外にすることのないゲームになってしまう。

ではどうして、こんなに欠点の多いゲームが続編を生むのだろうか?

実は『ロマサガ』には、これだけの欠点を補ってあまりあるほどの魅力があるのだ。

想像力を喚起させる『ロマサガ』の世界

あ〜、個人的な話で誠に申し訳ないが、ぼくは『ロマサガ』プレイ時間に関して、日本で少なくても20本の指に入るのでは? と思っている。各キャラ複数クリアは当然として、シンとクローディアのクリア回数は自分でもわからない。バッテリーバックアップも切れてしまった。そうでなければクリア回数を着実に増やしていると思う。

では、なぜぼくはそこまで『ロマサガ』に魅力を感じてしまうのだろう。

まず、完璧といっていいほど描き出されたキャラクターがある。

これは実はわかりにくい。キャラたちが固有のセリフを話すのは、わずかなイベントと特別な場所しかないからだ。だが、キャラを描くのに長々としたイベントやセリフが必要ないことを、『ロマサガ』は教えてくれる。たとえば騎士団領での自己紹介のとき、過去のわからない冒険家グレイは『グレイ、と呼んでくれ』と自分の素性を隠し、動物たちと暮らしてきたため、人慣れしていないクローディアは『……クローディア……です』ととまどいを見せ、辺境蛮族の女戦士シフは『バルハル族のシフだよ』と視野の狭さと高い自尊心をしめす。わずかなセリフの中に凝縮されたキャラクター性と設定で、想像力のあるユーザーは自分の心の中に、映画やコミックのようにキャラを映し出すことができる。つまり、通常のゲームでは表示されたキャラクターがすべてなのに対して、『ロマサガ』では表示されていない部分をユーザーは想像で補い(材料はそろっている)、自分なりの完成度でキャラクターを楽しむことができたのだ(どこか危険な匂いのするグレイが純真無垢なクローディアに『いけないこと』を教えるのでは? と心配しつつ、わざと宿屋に泊め、ドキドキドキドキしてみるなんて遊び方は、想像力の豊かなユーザーにだけ可能だ)。

次に、世界の広さと複雑さがある。

通常のゲームでは、ゲーム内で提示された謎は、ゲーム内で解決するのがルールだ。

しかし、『ロマサガ』はそれをしようとしなかった。ユーザーは事件に立ち会うだけで、事件の根幹を知ることができないこともあり、名前を知っているのに決して出会うことのないキャラクターや手に入れることのできないアイテム、わかっているのに行けない場所がある。主人公にとって、『ロマサガ』の世界はすべてを理解できる世界ではなく、謎の多い世界なのだ。すべてが理解できる『小さな(せまい)世界』ではなく、理解できないことを含んだ『大きな(広い)世界』を『ロマサガ』は描き出そうとしている。

最後に、世界の中で流れる時間の特異さがある。

8人のキャラの視点で1つの物語を見ているために、イベントが複数化し、キャラによっては参加できず、終了してしまったイベントに出会うことも多い。その『終了してしまったイベント』は、世界が主人公(プレイヤー)中心に動いているのではなく、世界は世界で独自の時間の流れを持っている、ということをしめしている(実際、ラスボス・サルーインとの戦いの背景では、数日以上の時間が流れていることがわかる。ユーザーの体感時間と、ゲーム内のキャラたちとのあいだで、確実に異なった時間の流れが存在している)。

『ロマサガ』世界では、主人公は特別な存在ではなく、ただの冒険者にすぎない。世界を救うことを宿命とされても、世界が主人公を中心に回ってくれるわけではないのだ(それは反対にいえば、主人公は自分の目的を自由

ロマンシング
サ・ガ

に設定してもいいということになる）。

個性を切り捨てた わかりやすさ

『ロマサガ』は前記したように、ユーザーの想像力を必要とするゲームだった。

もちろん『ロマサガ』世界の魅力を構成するだけの材料はゲームの中にあふれている。

けれど、そんな『ロマサガ』の独自性は、ユーザーを選んでしまった。表示されたものだけがゲームのすべてととらえてしまう、表示された画面の向こうに広がる世界を想像することのできないユーザーには『ロマサガ』の魅力が伝わらない。

『ロマサガ2』は、ユーザーを選ぶ『ロマサガ』の独自性を切り捨てて、誰にでもわかるゲームをめざしたように思える。しかし、そのおかげで『ロマサガ2』は『ロマサガ』ほどの強い個性を手にすることはできなかった。

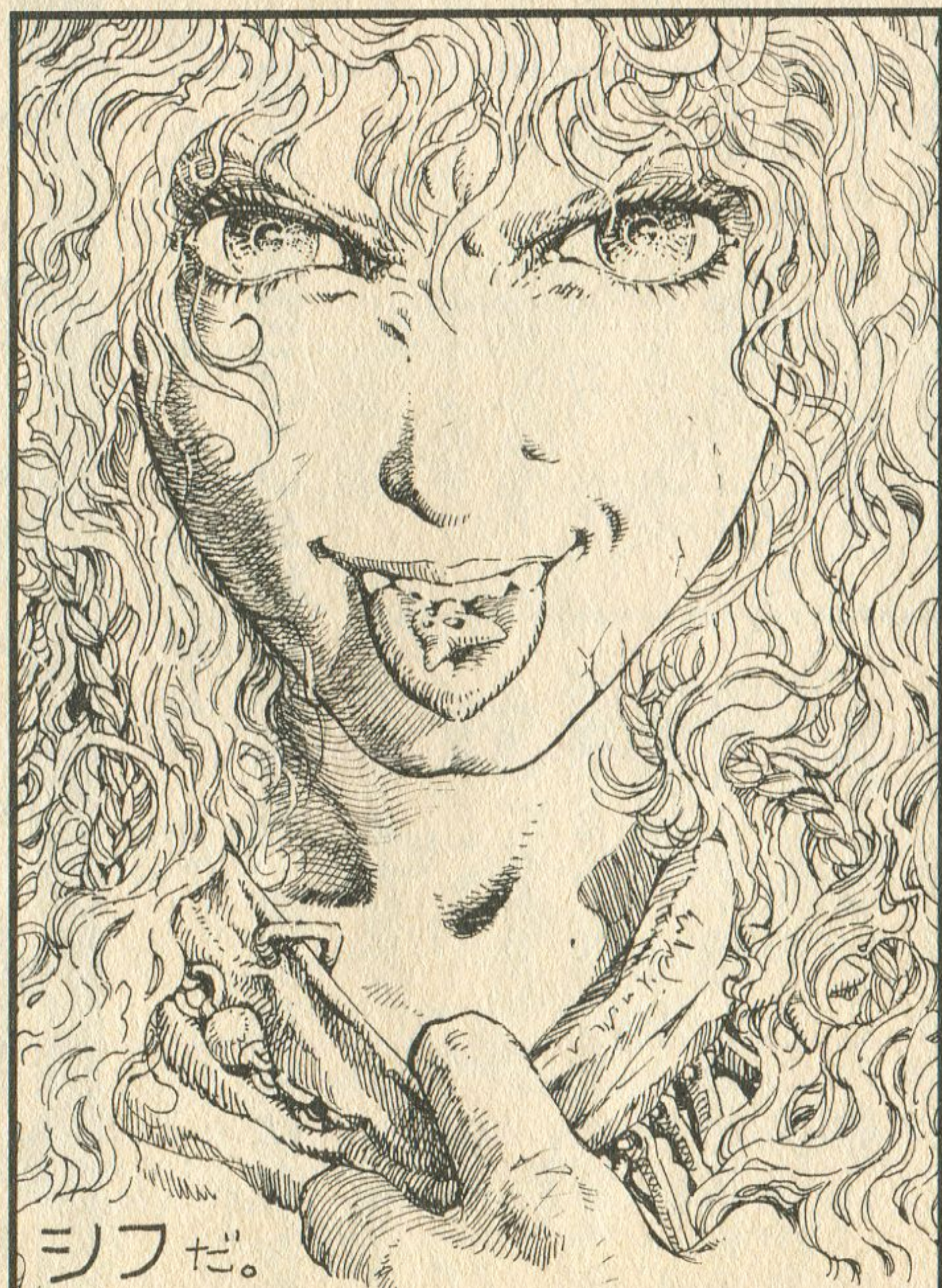
『ロマサガ』は強くキャラに視点が向けられているが、『ロマサガ2』の皇帝はキャラクター性より、目的へと進む『皇帝という役割』に比重がかけられている。また、マップを手にいれることで少しずつ広がっていく『ロマサガ』の地図に対して、『ロマサガ2』では世界地図が最初から表示されているため、空間の広がりは感じられない。

それらは、すべて前作のわかりにくさを解消した『ロマサガ2』のわかりやすさだ。

ユーザーにとってわかりやすさは悪いことではない。

しかし、『ロマサガ』の特異な個性を切り捨てた『ロマサガ2』のわかりやすさは、誰にでも楽しめる一般性を手にしながらも、悪くすれば凡庸にさえ見えてしまう。

ユーザーを選ぶ特異な個性は、大作ソフトには不要かもしれない。だが、年間数百本とリリースされるゲームソフトの中から、『ロマサガ』のような個性が失われてしまうのは、ゲーム全体の流れにおいて、損失とさえいえる痛手だ。

多用化するユーザーの嗜好に対して、『ロマサガ』のような強烈な個性は、なくしてしまうにはあまりに惜しい。

ロマンシング　サ・ガ2 [RPG] メーカー：スクウェア／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,900

Michitsuna Takahashi 高橋道綱

FIRE EMBLEM

ファイアーエムブレムはなぜムーブメントを起こせないのか

スーファミ版が発売されて以来、一挙に大物RPGとなったファイアーエムブレム。とはいえ、その人気は一部のファンの間にとどまり、一般には伝わっていない感がある。その理由はなんだろうか

新興勢力、任天堂 ファイアーエムブレム

最近、ゲーム専門誌にとどまらず、一般誌から新聞の全国紙にいたるまで「次世代ゲーム機」という言葉がお気に入りだ。

偉大なCPUの処理能力を駆使し、ファミコン初期のころからは想像もできなかったケンランゴーカなゲームが誕生するらしい。

しかし、一般ユーザーの大半にしてみれば、次世代ゲーム機なんてものより、素直に期待しちゃうのは『ドラゴンクエスト』(以下ドラクエ)や『ファイナルファンタジー』(以下FF)の続編。みんな睡眠そっちのけの徹夜プレイ、心地好い寝不足の日々を心待ちにしている。そんなわけでゲーム業界を支えている(チト言い過ぎかな?)のは実際、CPUの処理能力などとは無縁っぽく、かつ巨大な潜在ニーズをもつRPGなのだ。

そのドラクエやFFがしばらくゲーム界をリードしてきたわけだが、ほかにも定評あるRPGのシリーズとして『女神転生』や『ウィザードリィ』などがある。そしてここにきてこれらの仲間入りを果たしたのが、任天堂『ファイアーエムブレム』(以下FE)だ。

このシリーズは、平成元年にファミコン版で発売された『暗黒竜と光の剣』から始まる。翌年『ファイアーエムブレム外伝』が登場。そして今年、スーパーファミコンソフトとして初めて『紋章の謎』をリリース、爆発的に売れ、大物RPGの地位を固めた。

このゲームのファンである私は発売当日に手にいれさっそくプレイ。私の周りのほとんどの人がプレイしていた。「隠れショップはどこだ」とか「ハマーンの杖を使ってマリーシアをきたえろ」などという会話が乱れ飛ぶのは、大物RPGである証拠だ。そして現在でも時々聞かれる。「やっとパーフェクトエンディングを見たよォ」てな具合に。

ほどなくして『FFⅥ』が発売される。これも評判通り、よく売れたソフトに違いない。やはりユーザー同士の情報交換もある。だがFEのそれと比べるとどこか社交辞令的だし、内容も浅く、鬼気迫るものがない。いつの間にか聞かれなくなってしまった。

このあたりに、新興勢力FEの威勢のよさが出ている。プレイヤーを強力に深入りさせるファクターをもっているらしい。次作が発売されれば、かなりのヒットになるだろう。だが、ドラクエ・FFにきっちり肩をならべるほどのゲームになるかというと、疑問符がつく。「RPGは好きだけど、どうもあれには手が出ない」という意見が実際多いのだ。そこでこのゲームがドラクエ、FFの10倍は好きな私は、少ない

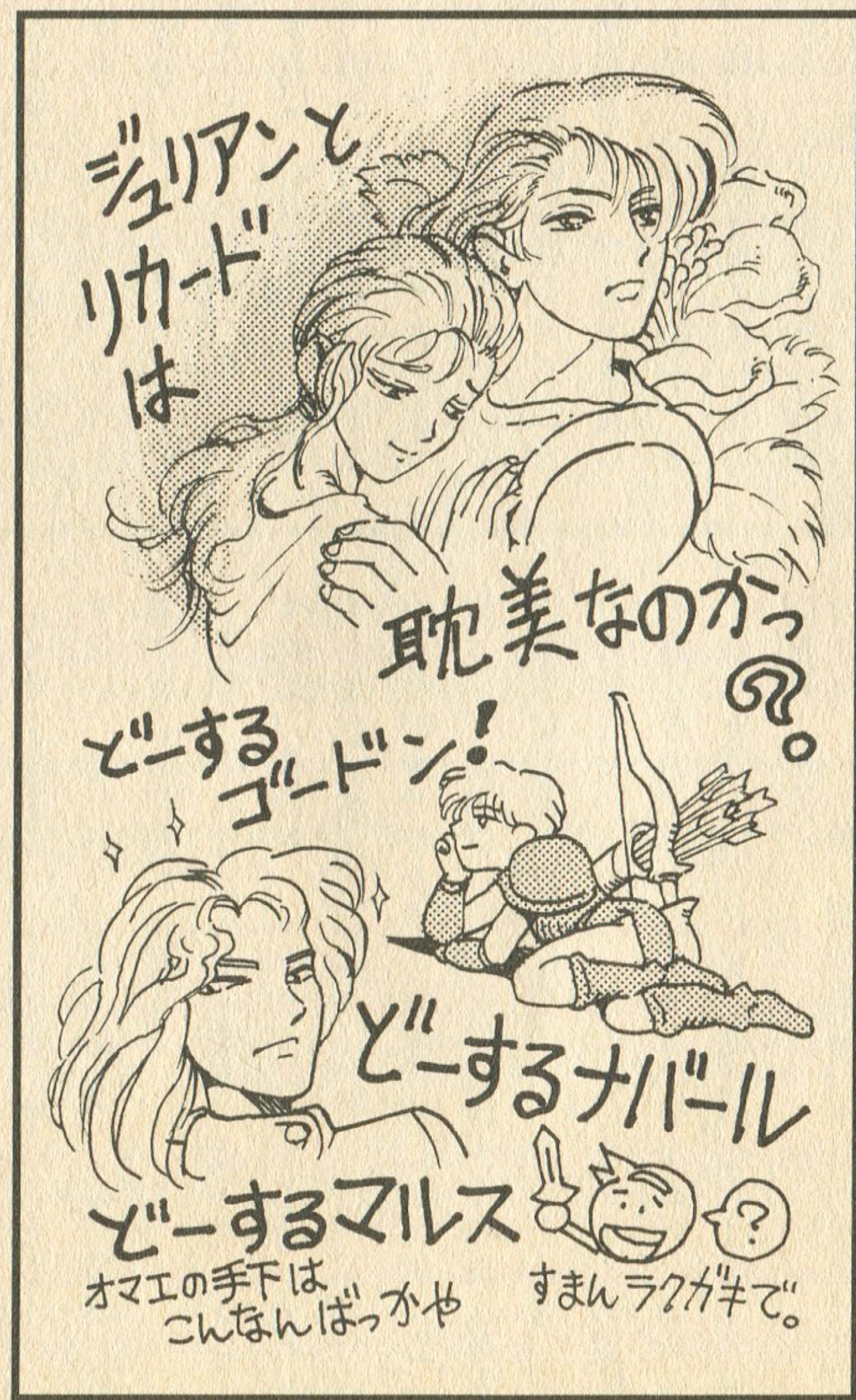
ファイアーエムブレム

脳味噌をひねってみた。

往年のアニメ風。一般的、社会的な存在にはなれない

まず、「シミュレーションRPG」であるということ。ストーリーがとぎれとぎれに進んでいき、一度始まれば玉座制圧まではずっと戦闘。今風にいう「タクティカル・コンバット」だ。キャラクターの特性をつかみ、戦い方を徐々にでも覚えていかないと、なかなか勝てなくなるしくみだ。はっきりいって、一度はキャラクターを死なせてしまわないとクリアへの要領がえられない。シミュレーション嫌いな人はたくさんいるから、どうしても敬遠されてしまいがちなのだ。加えて、このタクティカルコンバットというゲームシステムだって目新しいわけではない。

そして、全体的にマニアックなこと。キャラクターの絵をみれば一目瞭然だ。ドラクエの鳥山明氏の描くキャラクターは、とてもメジャー指向で健康的。ゲームを知らない人にも難なく受け入れられる。一方のFFのキャラも、天野喜孝氏のイラストにかわって3頭身キャラを押し出してからは、万人ウケしそうな可愛らしい魅力を感じさせている。店頭では白いパッケージとともに、FFの目印にもなっている。

それに対し、FEのキャラはどうか。別に不健康なわけではないが、もろに「昔のRPGにおけるキャラ」の典型だ。ゲーム画面の顔マドを見ればよくわかる。しかも、新しさのない、往年のアニメ風だ。また彼らのかわす、ゲーム中の会話も飛んでいる。たとえば主人公マルスの恋人役・シーダが、仲間になる人物に対し「あなたは神を信じますか？」とやらかすのはなかなかのモンだった（『紋章の謎』ではカットされた。ちなみに私は笑って受けとめたが）。この世には、踊り子のカッコでコスプレしちゃうドラクエおたくや、部屋に水晶を飾るFFおたくも確かに存在する。でも彼らはゲームの世界観を勝手に自分の想像で構築しているにすぎないわけで、ドラクエもFFも、素材自体は無色透明なのだ。でもFEは無色じゃない。キャラクターから何から具体的で、コテコテに色づけされている。プレイヤーに想像させる余地がほとんどないのだ。

文中イラスト／佐藤　肇

もう少し正当な評価をしてほしい

また、シリーズもののRPGとして、まだ完全に離陸しきれていないところに弱みがある。

今年発売されたスーパーファミコン版も、半分は『暗黒竜と光の剣』のリニューアルだ。第二部の新作『紋章の謎』も、結局メインになるキャラは『暗黒竜〜』の登場人物たちである。安心するファンも多いと思うが、新鮮味という点での物足りなさがある。シリーズ三作目という重みを感じさせない。ドラクエ・FFが一作ごとに何かしらの話題を提供してきたのとはちがう。それと第二作『外伝』がマイナーすぎた。

この『外伝』については、すごくいいたいことがある。まず、異常なまでのゲームバランスの悪さは手ゴワかった。特に、笑っちゃうくらい当たらないアーチャーの弓には閉口させられたものだ。敵はシツコく強いうえ、ハーディンやオグマのような圧倒的に強いキャラが出てこない。

最終ステージにたどりついた時は「こんなのやるのーっ!?」て感じだったし、二つの部隊が合流するにしてはあまり盛り上がらない。もうひとつ、あのゾンビだのスケルトンだのガーゴイルだのという、アンデッドモンスター。あんなものが必要だったのだろうか? モンスター大好きのRPGファンに対して、悪い意味で媚びているような気がしてならない。見てて気持ち悪かったし。とにかく、この『外伝』にはFEの名をメジャーにするパワーはなく、『FE2』としての機能を果たしてくれなかった。

ついでに言ってしまえば、発売当初の『暗黒竜〜』に対する、専門誌などの評価も低すぎたような気がする。確かに今まで書いてきたようなことの他にも、システム的に洗練されていない部分もあったりして（武器消耗システムとか）、満点とはいかないだろう。でも焼き直しをはかっただけのスーパーファミコン版が、手のひらを返したように高い評価を与えられたのはどういうことなのか? もう少し正当な評価をしてもらいたかった。

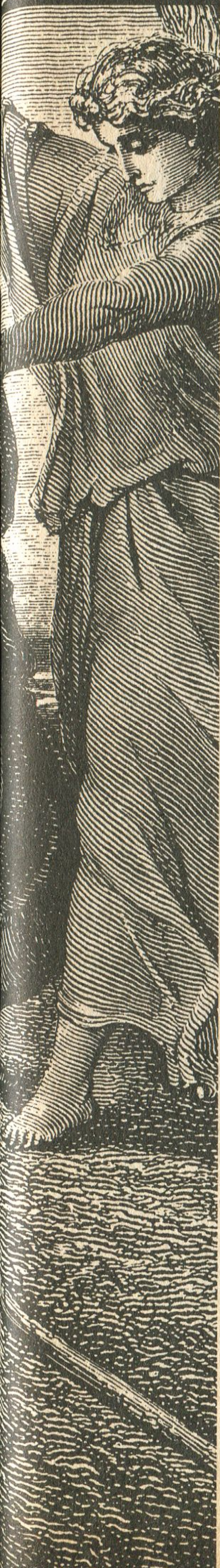
マニアックだが選ばれた人は最高の時間を過ごせるソフト

アラ探しばかりしているような自分がそろそろイヤになってきたが、私はホントはこのゲームのファンであるから、悪口の6つや7つ並べても魅力は損なわれないことも知っている。エクボのようなものだ。念のためにいうと、「プレイヤーを選ぶ」ことは別に悪いことでも何でもない。むしろ八方美人的なゲームが業界に充満することの方が危険だ。

このゲームはほんとに媚薬のようで、プレイすれば、そのキャラクターに対する思い入れがすさまじく高くなっている自分に気づくだろう。そのキャラクターが敵の前に倒れれば即リセット。まるでリセットの回数がそのまま勲章にでもなるような気になってくる。この思い入れの強さといったら、他のどんなゲームの追随も許さない。そんな毒々しいゲームだ。プレイする人を選ぶけれども、選ばれた人は最高の時間を過ごせる。

ゲームの世界にも、誰からも好かれるアイドルもいれば、クセのあるホステスタイプもいる。でもひとつ選択をまちがえると、ホステスが年増芸者になったりするのだ。

（文中、敬称は略させていただきました）

Fantasy Game

今のファンタジーゲームをどう思われますか？

ゲームにおけるファンタジー性がどんどん色あせていっている現状を、チュンソフト社長、中村光一氏はどうとらえているのだろう？

中村光一

なかむらこういち
㈱チュンソフト代表取締役社長。代表作「トルネコの大冒険」。

「ファンタジーは死んだのか」という事に関していえば、僕はファンタジーという世界観だけ凄くても、ゲームとして面白くなければしかたがないと思うんです。もちろん世界観が良ければ十分だという人もいますけど、そういう人っていうのはやっぱりほんの一握りで、一般のユーザーにしてみれば、世界観がよく練り込まれているよりも、ゲームとして面白い方がいいんです。

じゃあ、例えばRPGはいつまでも「ドラクエ」みたいなゲームを作って、新しい物を生み出していかなくていいのか、ということになると思うんですが、それは日本の社会の仕組みが、そうしたクリエイティブな物を生まない仕組みになってるから、しょうがないんです。結局我々はビジネスでやってますから、面白くて、いっぱい売れれば一番いいっていうわけでしょう。そうなってくるとやっぱり、あんまり冒険もできないわけです。

だから本当は現場のクリエイターって、いろんなことをもっとやりたいはずなんです。でもRPGだと、問屋さんがとりあえず買ってくれるっていう時代があったから、経営者側にしてみても『ドラクエ』みたいなゲームを作れって言うんですよ。それは多分、『ドラクエみたいに売れるゲーム』を作れっていうことを言いたいんでしょうけれども、やっぱりそれを聞いたクリエイターは、『ドラクエ』みたいなゲームかっていうことで、みんなああいうファンタジーものを作ることになってしまうんです。

それから、こんなことすごく言い難いんですけど、問屋さんに買い取ってもらうのも、ある意味では自由競争がなされにくい面があります。問屋さんにしても、メーカーの力関係や、前作の評判といった、作品以外のところでソフトを判断することが多いんですよね。

それと、ゲームソフトという商品は、試しに千本くらい出して様子を見て、調子が良かったら、一週間後にまたっていうことができないんです。製造にものすごく時間かかるのと、コストが高いので、五千本くらい作っといて、売れなかったら捨てればいいや、っていうのができないんです。そうした業界のいろんな構造が、目新しい、挑戦的なものを生み出さないようになってるっていうのかな。

だから、日本人自体がクリエイター向きではないというわけではないんです。日本映画界にしても、黒澤さんのような、世界に名を轟かせたような優秀な人が出たわけですから。でも結局それをダメにしていったのは日本映画界の構造に問題があるわけです。じゃあゲームはどうかっていうと、現在任天堂、セガを筆頭に、日本が世界を制してるわけでしょ。でもこのままじゃあたぶん、そのうちアメリカとかに逆転されるんじゃないですか？（談）

Special Interview

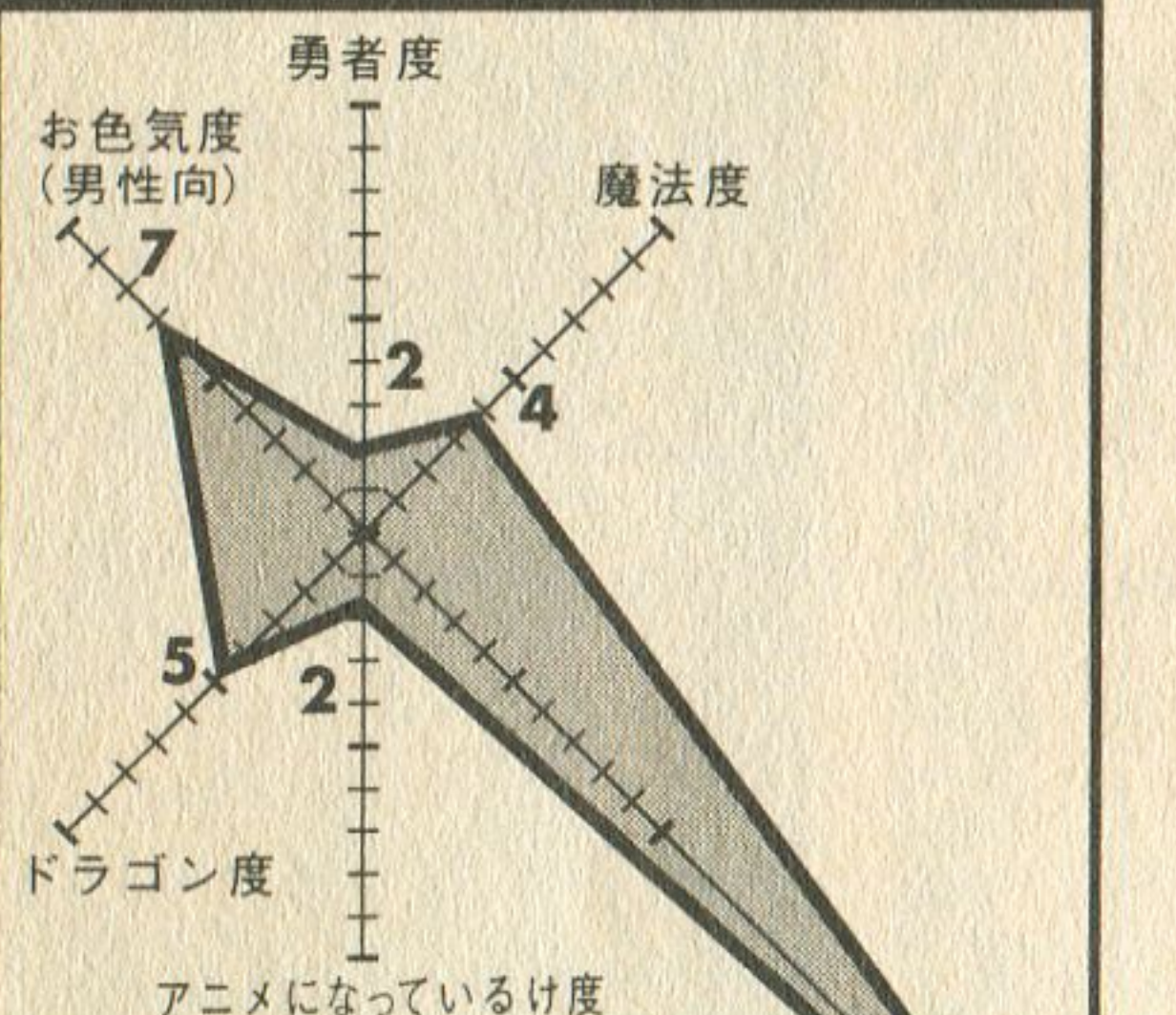
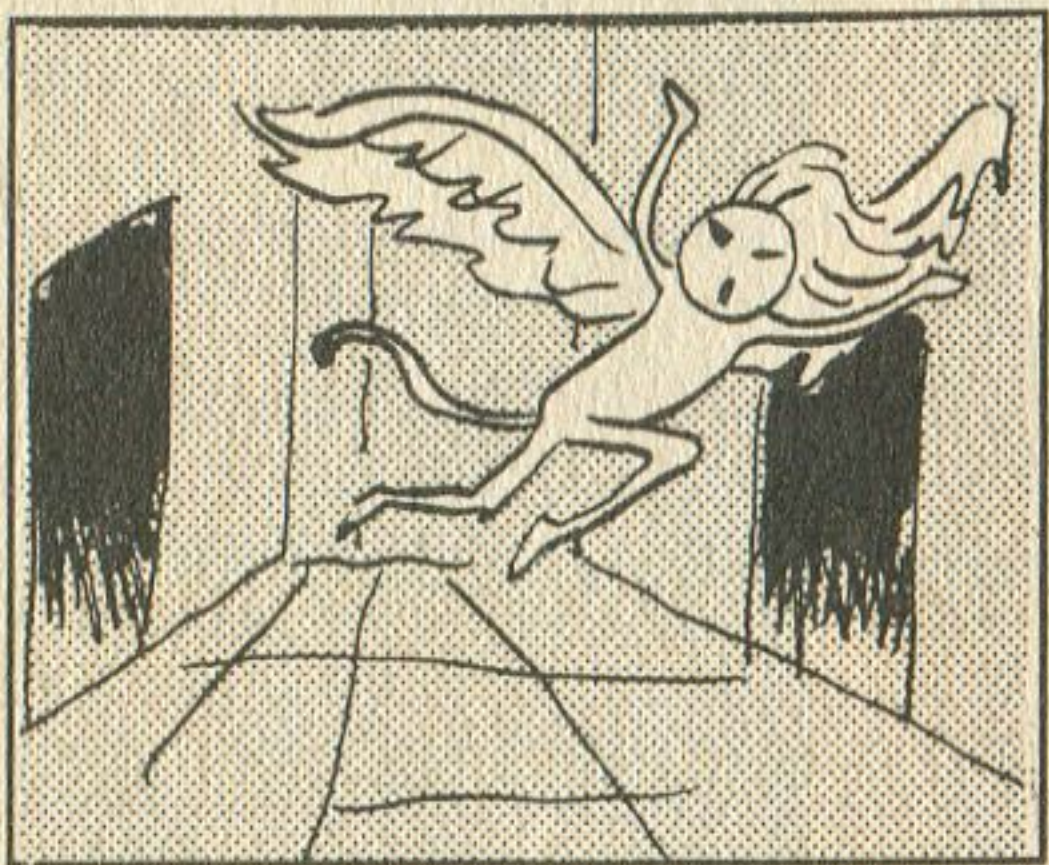
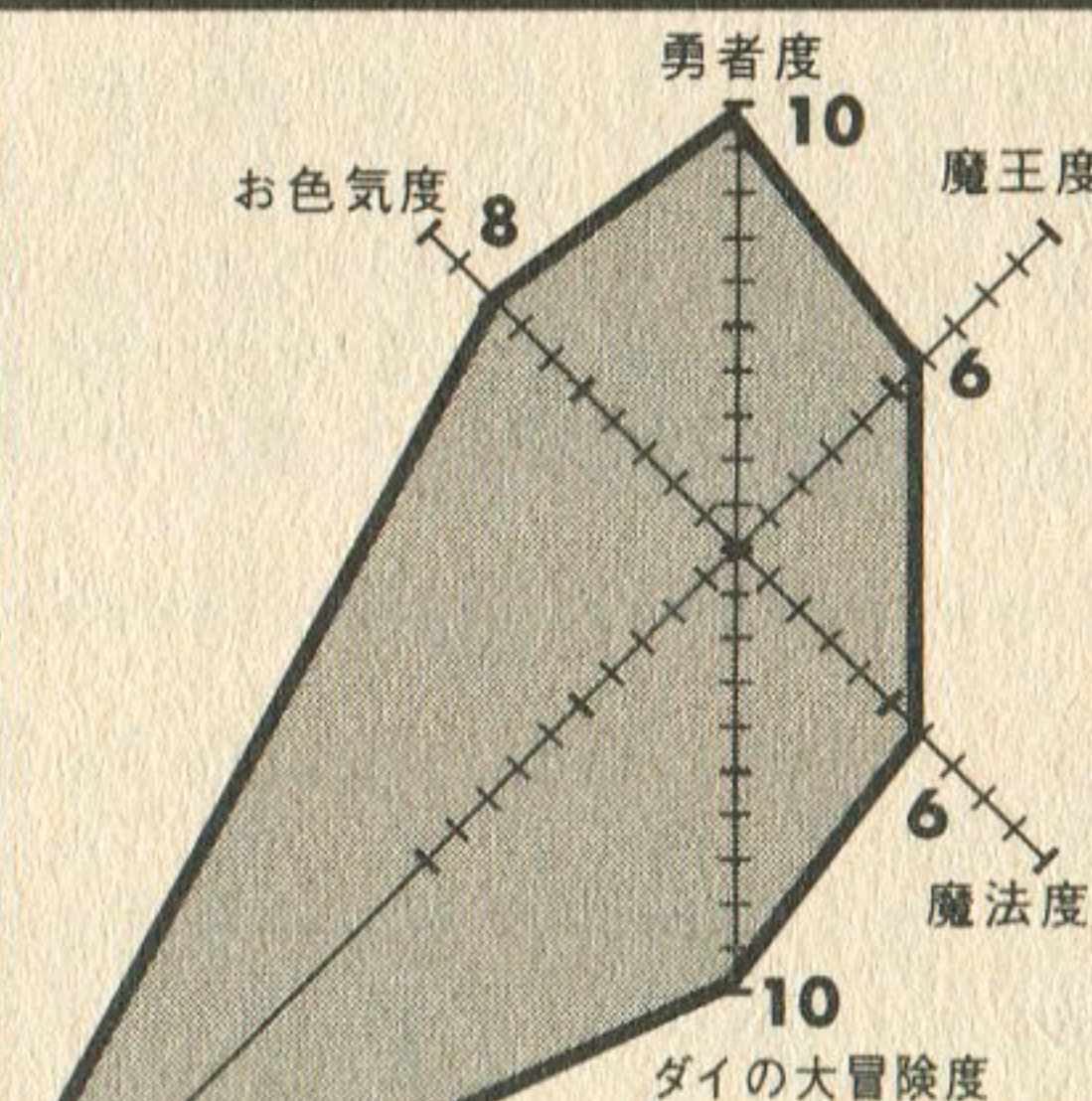
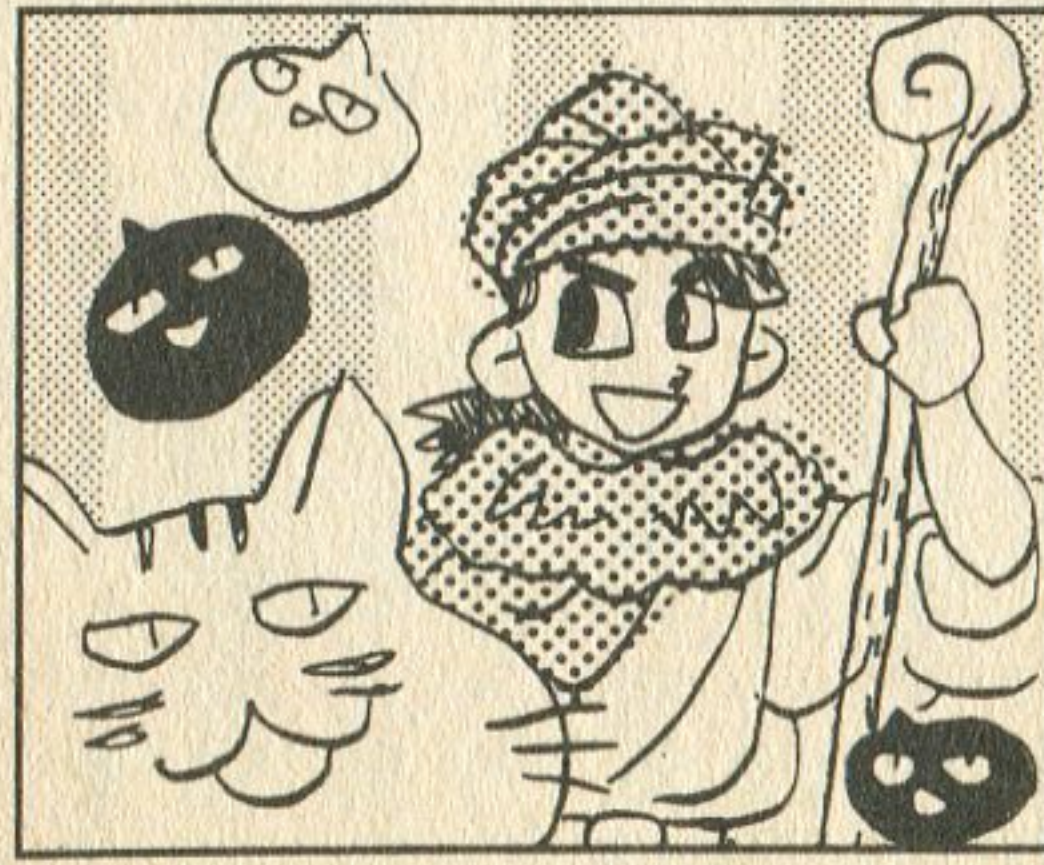
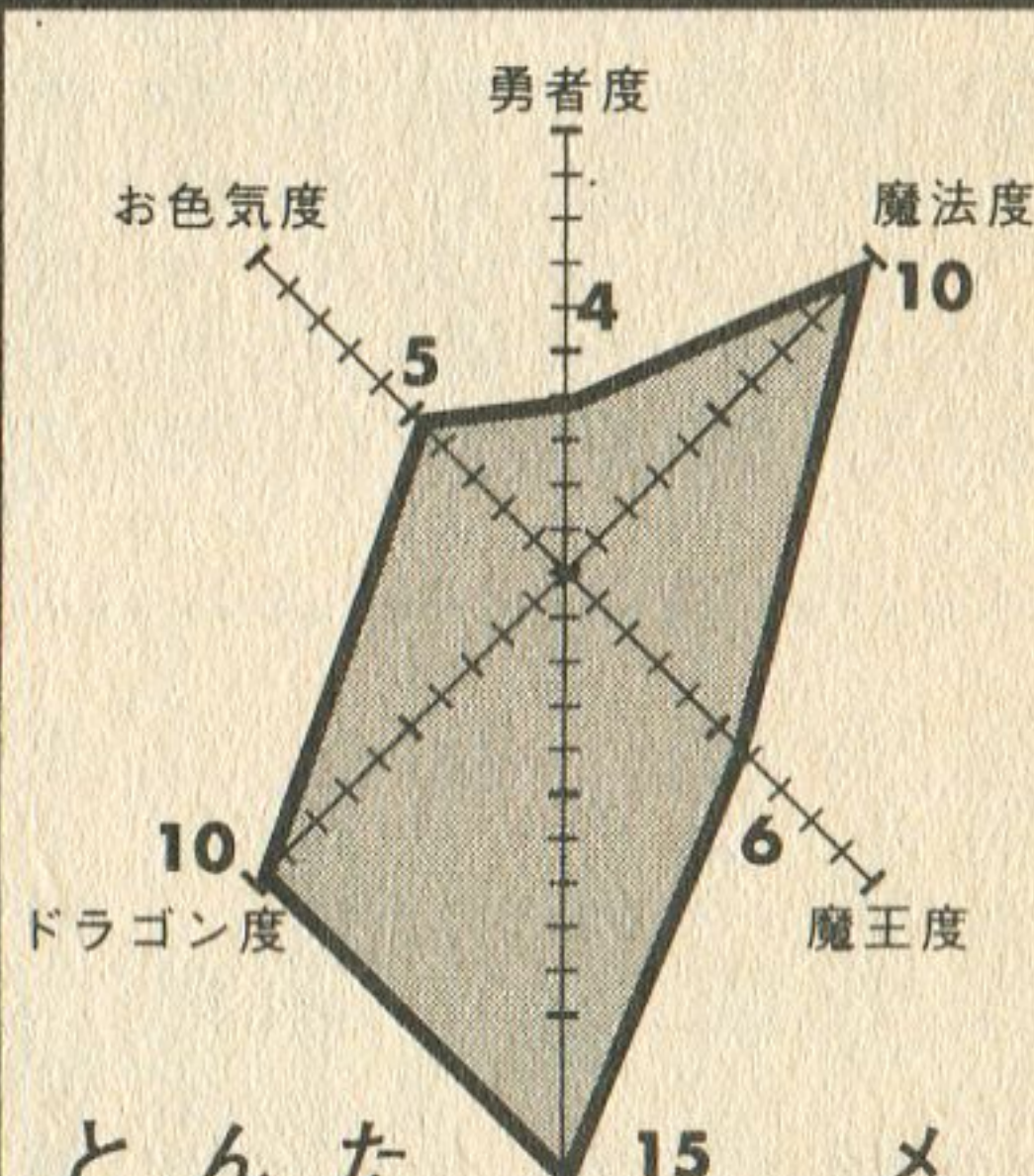
当にファンタジー？ そんな不安を一気に解消

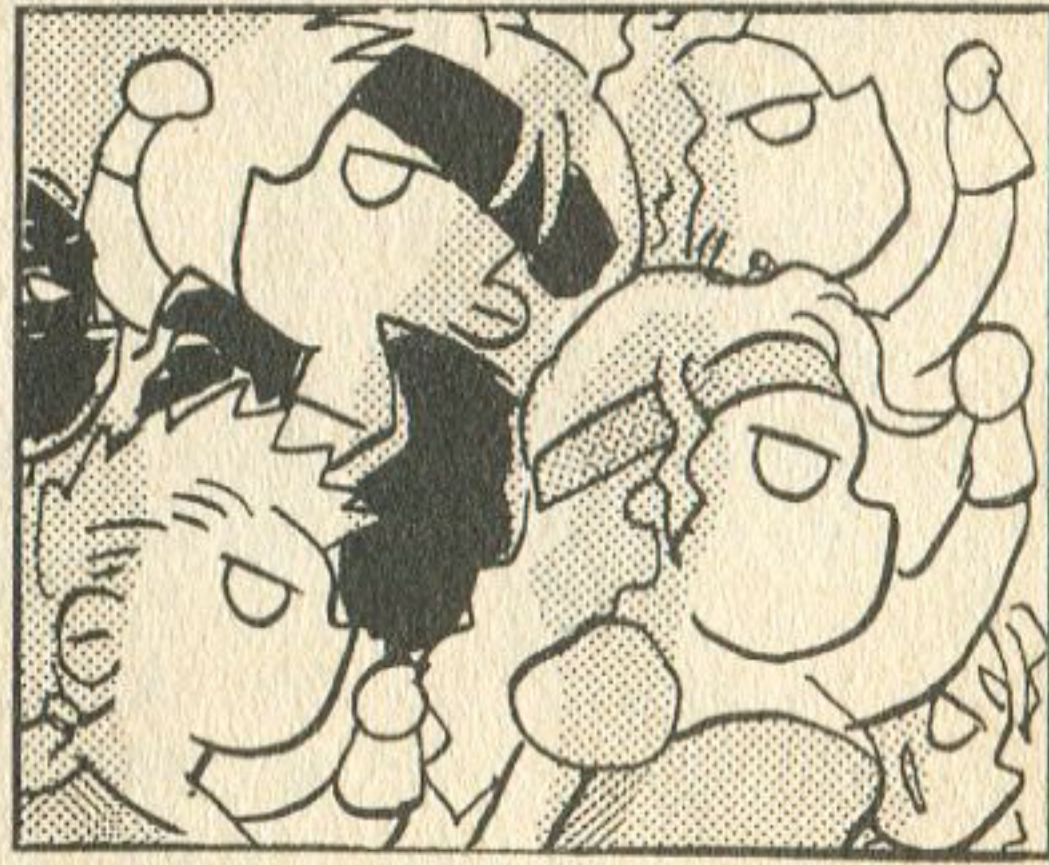
度チェック!! 大検証!!

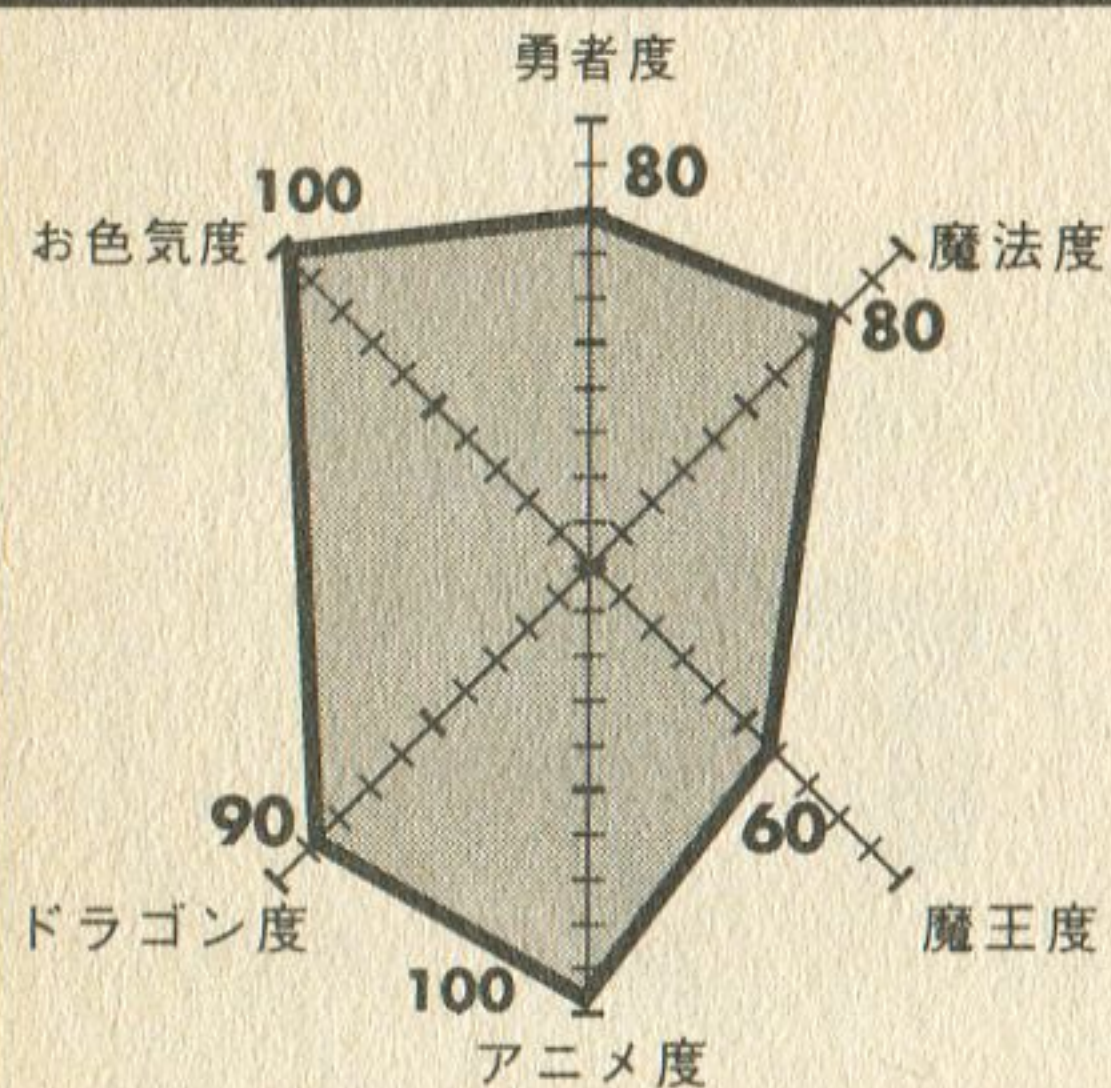
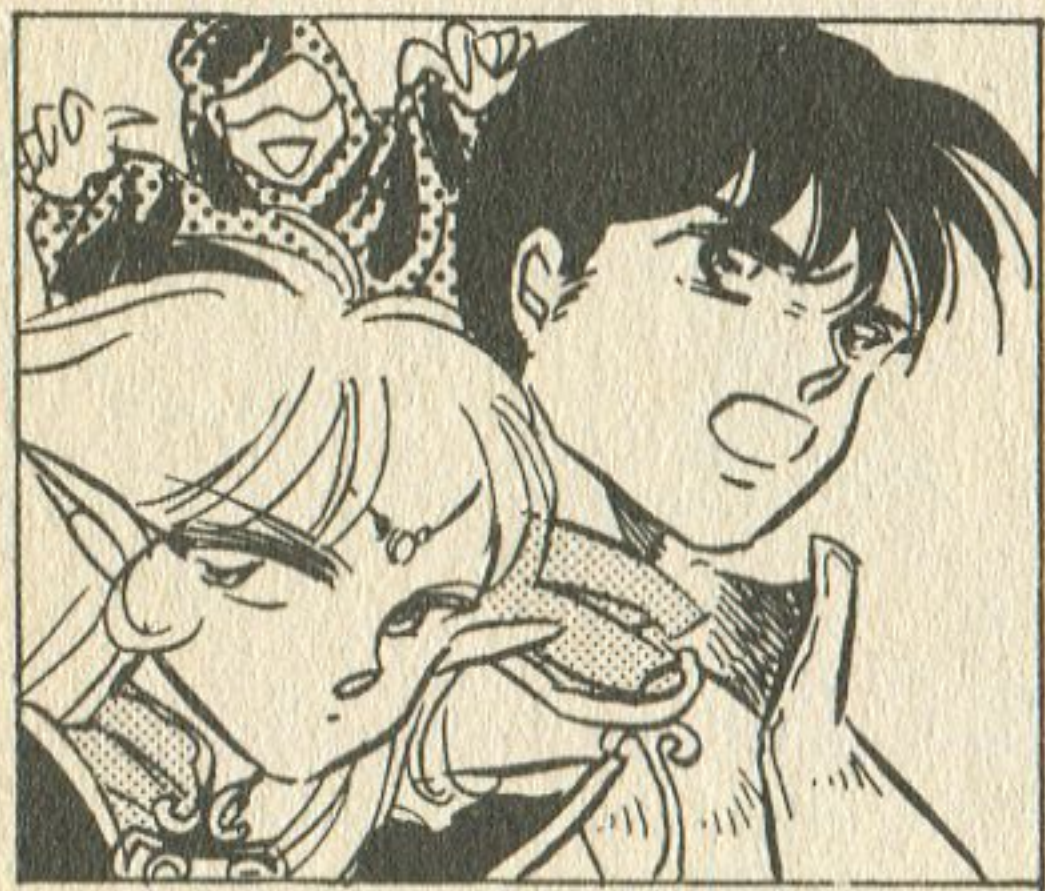
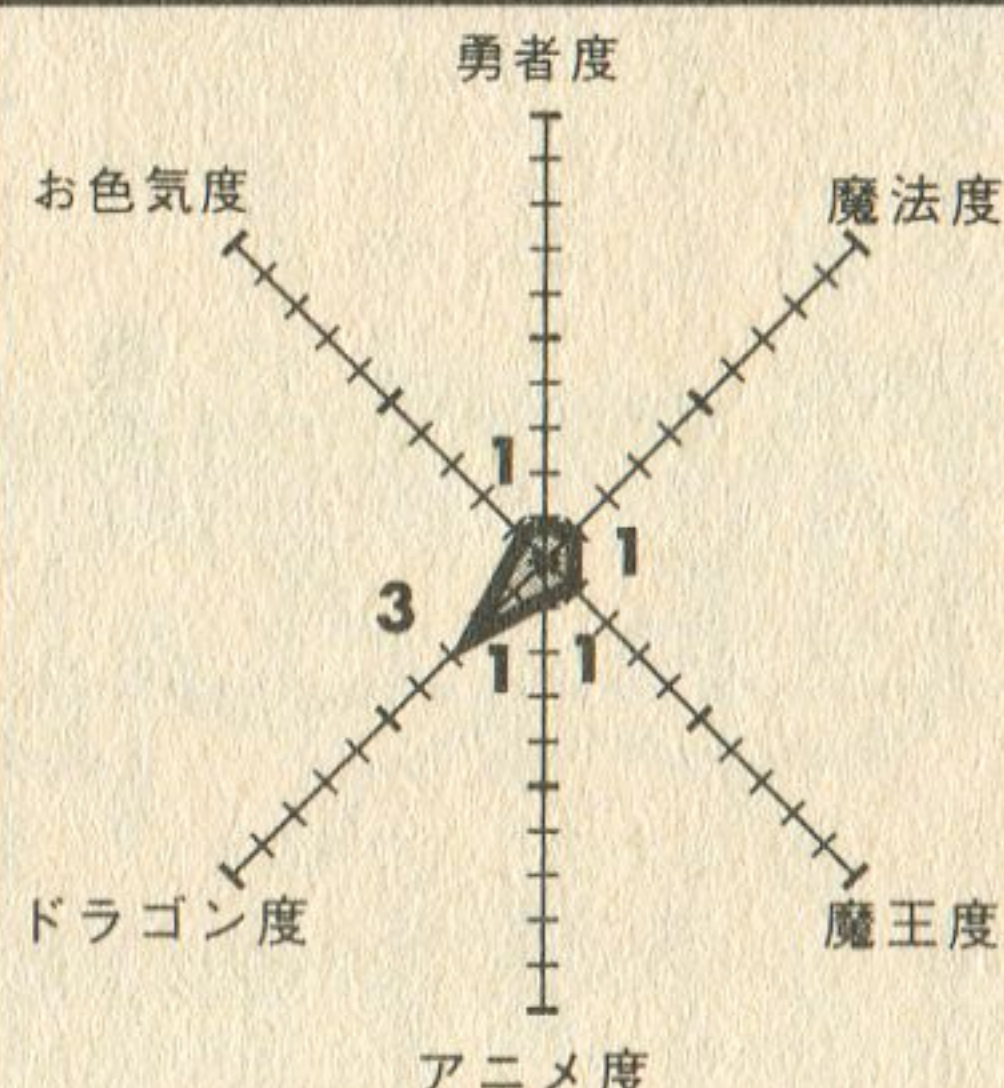
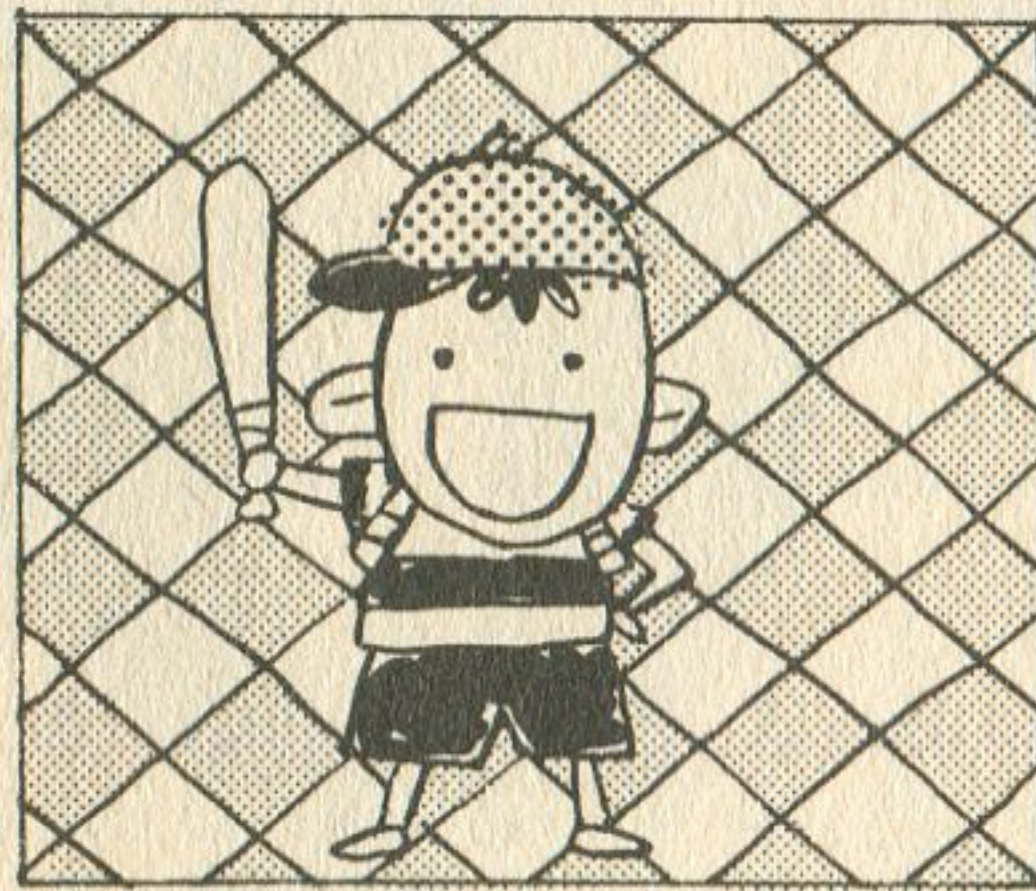
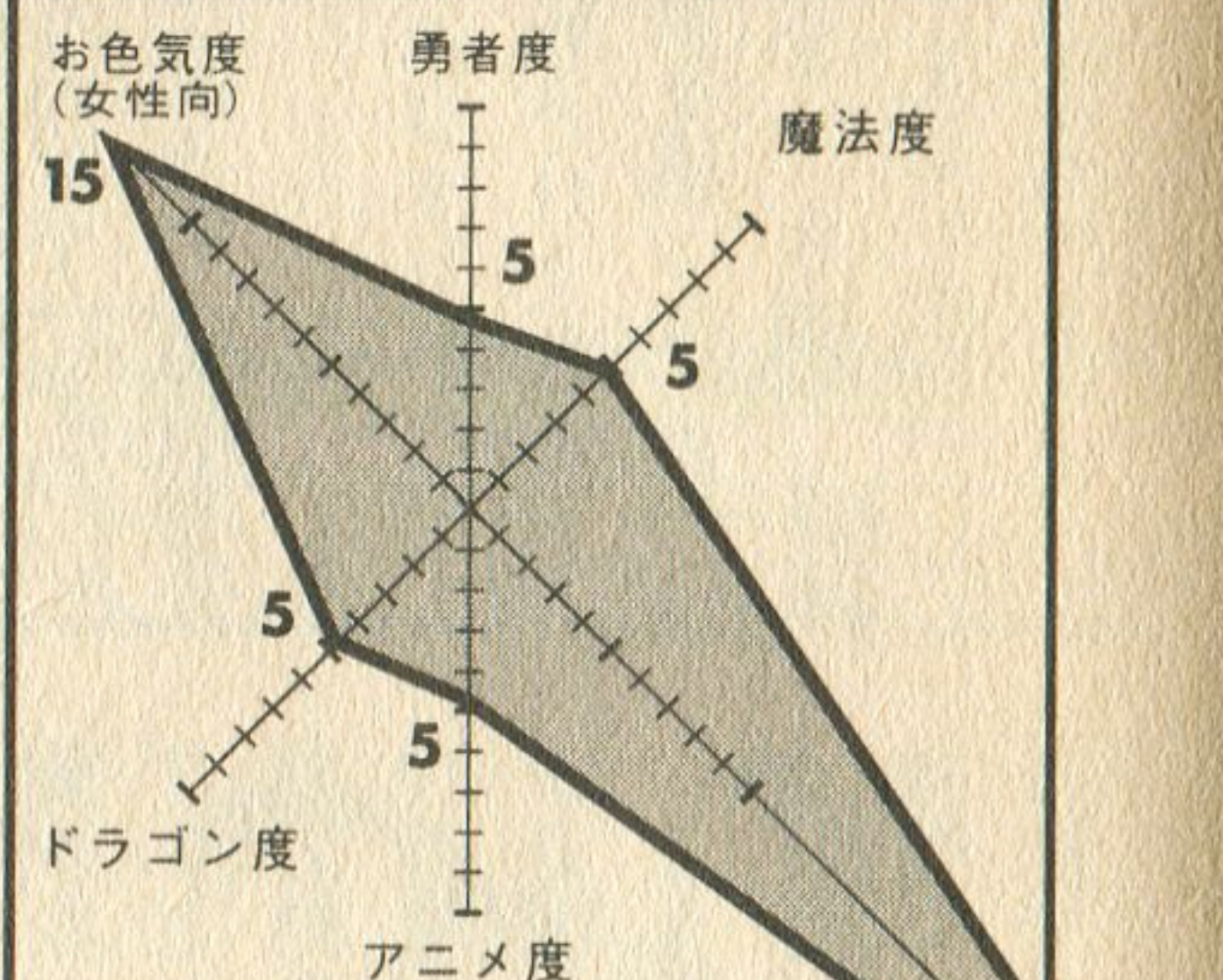
ここに注目!!

これが『ファンタジー子ちゃん』だ!! ファンタジー子ちゃんマークが多いゲームほど、ファンタジーだぞお。みんなもまわりのものにファンタジー子ちゃんを貼っちゃおう。

- 勇者度・・悩んじゃダメ♡怪物は皆殺し
- 魔法度・・魔法がバリバリしてるといいぞ！
- 魔王度・・魔王ってゆーとやっぱ美形って感じィ
- アニメ度・・アニメっぽいのはバッチリさ
- ドラゴン度・・竜（ドラゴン）はでてくるのかな？ 要チェック!!
- お色気度・・「うふん」とか「あはん」とかそーゆーの

真・女神転生II

毎回サタン様がどうしたっていってるだけのことはあるよね。たださーOVA（若い子は知らないか）とかマンガの作家はもーちょっとかんがえた方がいいかもね。お話暗いんだから無理しないでヨ。

ドラゴンクエストV

やっぱタイトルになってるくらいだから、ドラゴン度はバッチグー。ダイの大冒険も人気だったし、ガンガンも売れてるみたいだし。エニックス大喜びってやつゥ。

F・F VI（ファイナル・ファンタジー）

なんつうかセリスのアニメっぽさってグー。バルディオスのアフロディア25歳女にそっくしし、ハーロックもいるしィ。ただァ、OVAのわけわかんないストーリーはちょっとカンベンって感じよね。

あなたの身のまわりのソフトって本

ゲームファンタジー

ロードス島戦記

もうロードスって最高。エルフはやっぱ耳とがってるしィ、ゴブリンなんか皆殺しだしィ、主人公は騎士の子だしィ、もうファンタジーって感じ。
　マザーもみならってほしいなあ（みならってどーする）。

MOTHER

マザーは点数が低いなあ。もっとウハウハにしないと、コミケでHな同人誌やコスプレが出ないぞ。
　糸井重里（サマ）は、その辺りもっとガンバッてもらわないとなァ（がんばってどーする）。

ロマンシング サ・ガ

小林智美キャラはスゴい。女はそーでもないのに、男たちはむせかえるよーなお色気むんむんで、毛穴から雄の体臭がにじみ出てる。唯一の欠点といえば、近頃矢萩貴子と傾向が似てきたことかァ!?

さァどうだったかなァ？　みんなの好きなファンタジーゲームはちゃあんとファンタジーだったかな？
　さァここまで読んできたよいこのおともだちは、ファンタジーってどんなものかよーくわかったよね。
　そう、大切なことはふたつ!!
　ひとつは女戦士にウハウハの鼻血ブーな鎧を着せときゃもうＯッＫ（テリーのまね）。女戦士はエステに通ってムダ毛の処理をしとくのが望ましいね。
　もうひとつはゴールドとかシルバーとかを名前につけちゃうこと。たとえば、ゴールドいぬとかシルバーねこみたいにすると、ほらもう怪獣みたいでしょ。（なんだかキカイダーのダーク破壊部隊みたいだけどね。）
　とゆーわけで、みんなも今日からファンタジー名人ってわけだね。

イラスト／斎藤 亜弓

Video's ビデオズ

韮沢靖の モンスターワールド

第一回

Image VS Action

奇縁なきっかけで、当誌のエッセイ？を書かせていただくことになりました。で、職業柄ゲームもかなり偏りがちにやっているわけですが（ホラーA・RPG）。本コーナーでは『モンスターデザイン』を中心にと思っております。でも、その前に今回の特集のことを少し。

「ファンタジーは死んだのか？」一般的にも知名度があがり、後の展開にも斬新さがなくなると、このようになると思われます。しかし、ある種ブームの後でも残る人は残り、ブームをきっかけに入り込んだ人も居座るわけで、その意味では、「やっと定着した」というのが現状ではないでしょうか。

ただ今回のテーマが『ファンタジーRPG』に代表されるコリカタマッタ世界だけでなく、『FT』という可能性のある言葉を違った方向に育てていくためのいい薬になることを願っているので、ここでは「終わった」と言いたい。

私も模型誌に『ファンタジーRPG』を5年間も描かせて頂きました。その時「ファンタジーでも剣の代わりに爪、そして機械があってもいいじゃないか！」という思いで描き始めたことを覚えています。今では、ファンタジー世界に機械が存在することは当たり前になってしまいました。今後「ファンタジー」が、ゲームを通してどのように育っていくかを期待します。

さて、「モンスターデザイン」といっても、ゲームによっては、割り切りや妥協がよくあります。「ドラクエ」に代表されるモンスターが動かないタイプでは決まったポーズの一枚絵をプレゼンします。が、「ゼルダ」の様な360度方向を変えて攻撃をしてくるパターンは、一つのモンスターに『前・横・後＋攻撃ポーズ』が必要となり、少々やっかいです。

こうなると、アニメーションのように「動かすための単純化」が必要となります。つまり、複雑なものや左右非対称なものは避けがちになる訳です。「いつもの味で！」などと、よく依頼されるわけですが、私の味は『左右非対称』なフォルムや少々フリークな形を人型にはめ込むところにあるので、悩みます。

失敗もありました。昔、私が『動くモンスター』としてデザインした中では、ライオットの「ビースト・ウォーリヤーズ」（初期の怪物ものバトルゲーム）は巨大さのせいか、スピーディーさに欠けていましたし、同社の「Aーランク・サンダー」はキャラクターが思ったより動かず、絵もアニメ寄りで残念でした。また、マジファクトの「ZOKU・美神伝説」ではレザーボンテージな女性たちをデザインしましたが、キャラクターが小さくて、スーツのデザインなど解りづらいなど、自分の責任です（私は、リアルなバランス取りをするので、キャラが小さいアクション系のゲームでは等身をデフォルメする必要があるのです。でもその場合私の個性や味がなくなってしまうので、今後一番の課題なわけです）。

モンスターのモチーフ等は、ゲームのシナリオに沿った設定によってそこから抽出されます。バランス取りを変えて行っては、個性は別物になってしまいます。かといって、動かしづらいデザインにこだわるつもりもありません。モンスターがらしく動くことが一番大切なのですから。個性と機能の駆け引きが今後形になっていくと思います。

それでは下のイラストを見てください。これは同じモンスターでありながら、一方は普通のRPG、もうひとつはA・RPGに適したもので、リアルバランスとデフォルメバランスの違いやそのアレンジを描いてみました。モチロン、リアル物の中にデフォルメ的バランスを持つ奴が居たりしていても良い結果を生んだりします。（その逆もあり）例としては「魔天伝説」や「ドラゴンズ・オブ・チャイナ」（来春発売）ではこの辺がうまく行ってると思います。

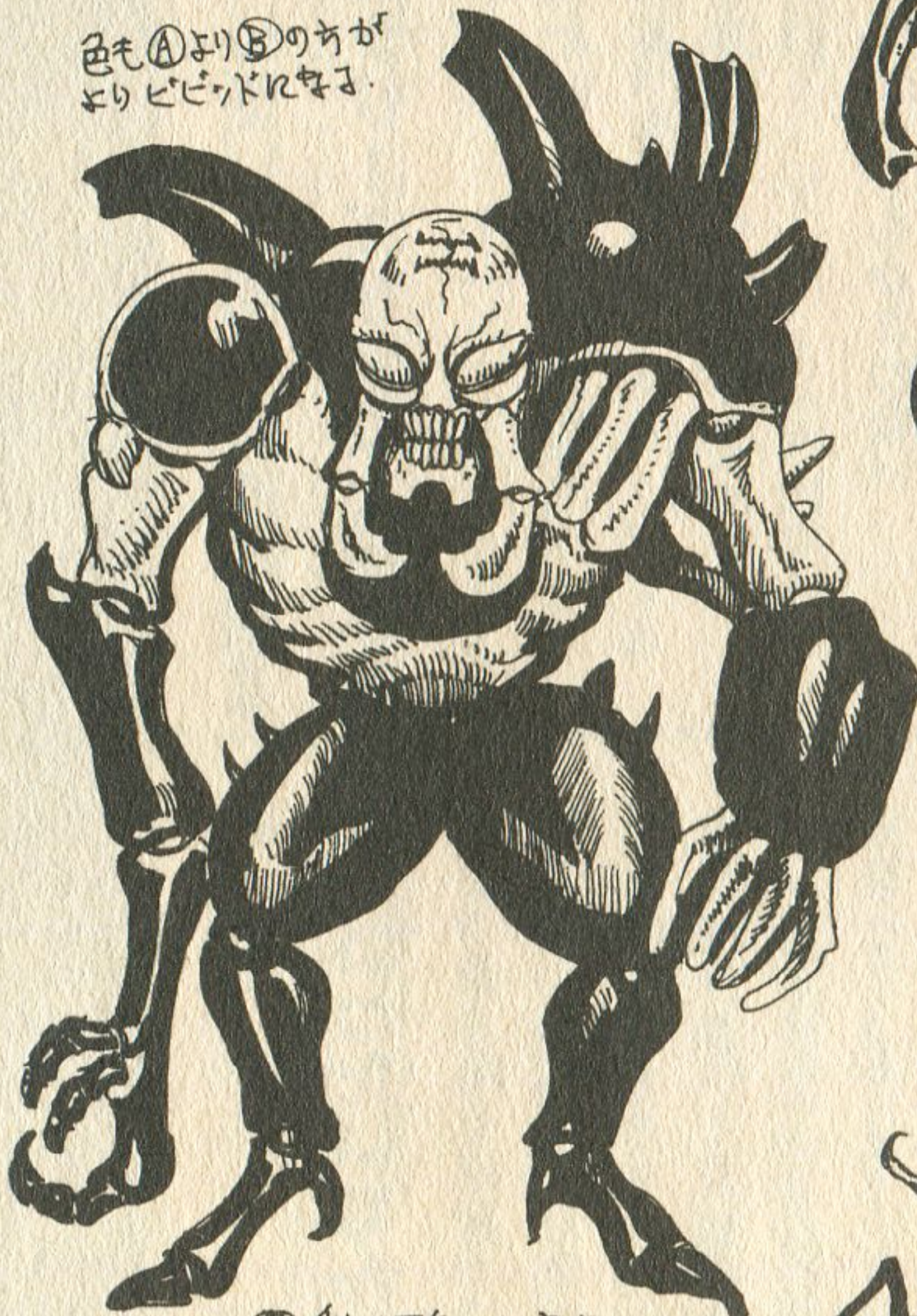
それでは、宣伝ばかりになってしまいましたが、今回はこの辺で、ジャ！

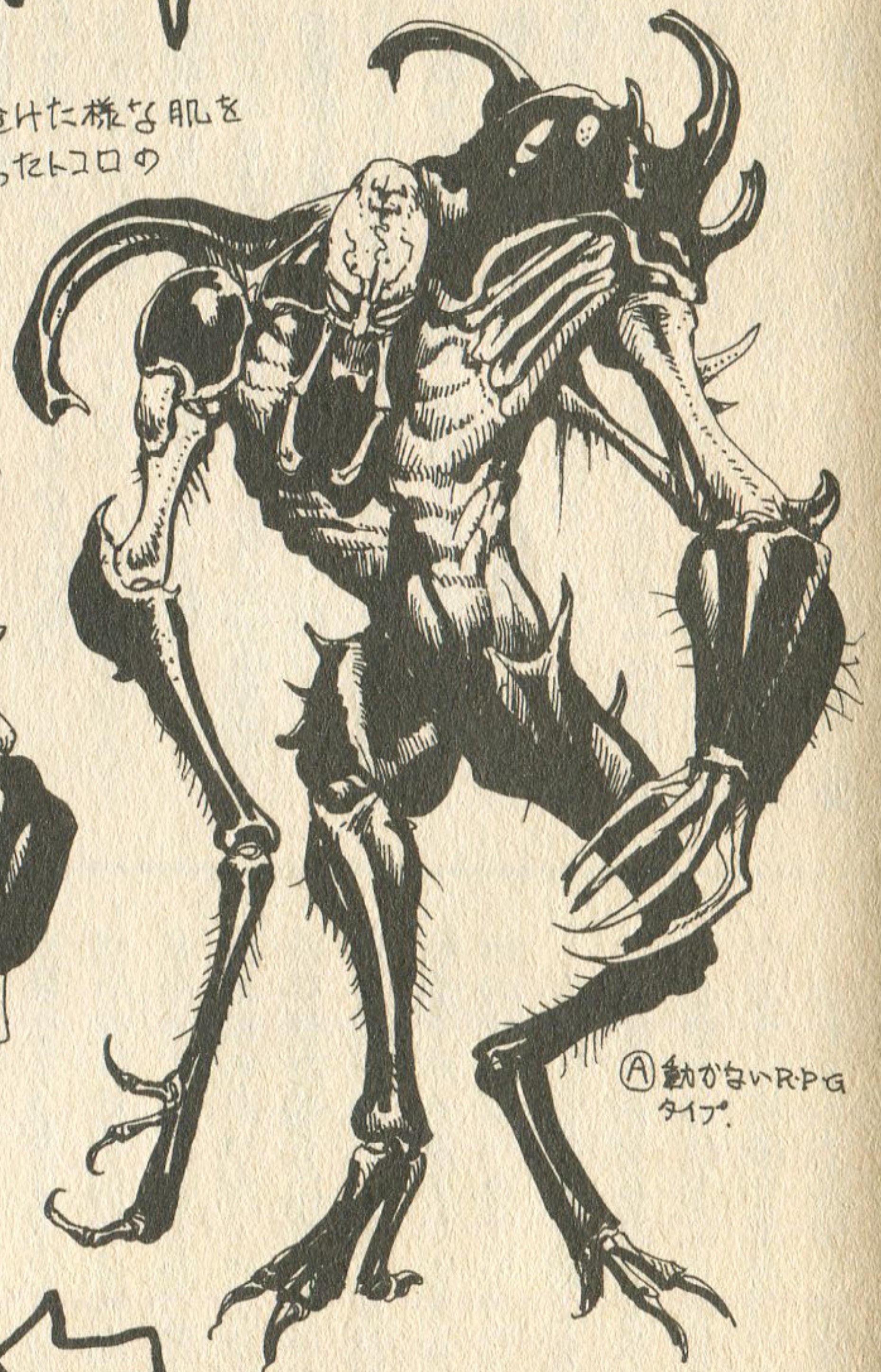
●プロフィール：韮澤靖1963年新潟生まれ。カルト人気爆発のアーティスト。
現在、立体造形作品を中心に「月刊ホビージャパン」での連載の他、特撮、ゲームのモンスターデザインなどを手がける。
●代表作「ファンタスティック・クリーチャー・ワールド」（大日本絵画刊）、「CREATURE CORE」（ホビージャパン刊）など。

MANSECT

・CLASSIFY・	GIANT INSECT
・TYPE・	INSECT
・MAX 1-3	・HP 10～60
・A C 0	・AT 2～24

○マンセクト（昆虫人間・インセクトマン）
カブト虫の様な甲羅とヒフが透けた様な肌を持つ、イヤらしいカブト虫人間と言ったトコロのモンスター。

色も(A)より(B)の方がよりビビッドになる。

(A)動かないR・P・Gタイプ。

(B)動くアクションR・P・Gタイプ。
これ＋横・後、攻げきポーズが必要

○いわゆる剣と魔法のファンタジーRPGであれば森林地帯などに表れる様な奴、SF系や、サイバパンク物ならば下水道などで出現すると良いかもネ！ LEVELは比かく的低く、集団で現れても似合いそうだ。

○キャラクターの大きさとはともかく、やはりアクションR・P・Gなどでは、向って左位の頭の大きさでないと顔が解りづらくなってしまうでしょ。しかし本来私は右〃の様なタッチ、バランスが主ですので左の物にデザイン個性はうすくなっている、と思う…

MEGAMI TENSEI

女神転生シリーズ進化の袋小路

カルトゲームの筆頭にあげられる女神転生シリーズ。しかし『真・女神転生Ⅱ』は、どこか息苦しさを感じさせるソフトだった。女神転生シリーズが陥った袋小路とは、いったいなんなのだろう。

『メガテン』シリーズはなぜカルトなのか？

『女神転生シリーズ』は、ずいぶん息の長いタイトルだ。

1994年『魔神転生』『真・女神転生Ⅱ』（SFC、アトラス）まで計9本。平均1年1タイトル強。古くからのファンも多いから、ゲーム誌以外で取り上げられることも多い。すごい。カルトゲームの呼び名はだてじゃない。けれど、最初のFC版にハマったぼくは近頃『メガテン』が苦痛だ。評価の固まっているゲームだけれど、もういちど『メガテン』については考えてみたい。

いわゆるカルトってゆーのは「一般的ではないけれど、熱狂的なファンを持つ」って意味で、そーゆー風に考えると、『メガテン』シリーズは実にカルトっぽい。

どんなところがカルトっぽいかってゆーと

①3Dダンジョンというとっつきにくさ
②家庭用にしては高い難易度
③悪魔（敵）を味方にでき合体させるという複雑な遊び
④ハッピーエンドでなくてもかまわないストーリー展開
⑤既存のモンスターを流用することで、ゲームでは表現しきれないくらいに広大な世界観を見せることができる
⑥プレイヤー・キャラがLAW（秩序・神）↔CHAOS（混沌・悪魔）のあいだを揺れ動き、人間の心のあやうさを表現している

とゆーあたりだろう。

すごいのは①～⑤までが第一作の『女神転生』で完成していることだ（⑥だけは『真・女神転生』で採用されている）。

実際に『女神転生』ってゲームはちょっと驚きだった。暗く単調な3D画面は太陽の光が決してさしこまず、悪魔が跋扈し、彼らと会話をしなければならない。「ぼくらの世界とは違った場所」という違和感や不安を表現できていた（FCの容量や表示機能の限界が、うまく作品世界とマッチしていたのだと思う）。

小学校低学年では無理だけど、ちょっと考える中学生くらいなら、健全さがウリのDQ、FFとはちがった、いけない雰囲気を楽しむことができたはずだ。それに'87年という年がDQⅡ、FFのリリースされた年だと考えると、『女神転生』がカルトなゲームだと呼ばれるのは当然といってもいい。

こうして考えると『女神転生』って、やっぱりすごいゲームだったなあ。

とゆーわけで『女神転生』のすごさは、当然のように続編を生んでいく。

ストーリー展開や悪魔合体に趣向を凝らした

真・女神転生 II

『女神転生II』、SFCのグラフィックや容量が期待された『真・女神転生』、より大きな世界に挑戦した『真・女神転生II』等。

企画側が『女神転生』で完成したゲームの味をきちんと理解していて、『メガテン』シリーズというよさをぶちこわしにするようなアイディアを無理に追加しないから、ちゃんと続編も『メガテン』だ（実はこれ大切。企画者が自分のゲームのどこがユーザーにうけたのかを知らない場合もある）。けれど、大幅な変更がないってことは、前作とたいして変わらないという印象を与える危険性も持っているわけだ。

でも『メガテン』シリーズはつい最近まで、かわりばえのなさとは無縁に進んできた（総タイトルのわりには、本筋の世界観に関わるものが少ないからだが）。

でも、これからはどうなのだろう。

最新作『真・女神転生II』を検証することで、『メガテン』シリーズの行く先が見えてくるだろうか。

『真・女神転生II』が陥った進化の袋小路

『真・女神転生II』（以下『真II』と略）は、『真・女神転生』（以下『真』と略）の続編としてリリースされた。システム上の変更はほとんどなく、モンスターの数が豊富になったり、悪魔を使った合体がより一層複雑になっている。

けれど、ゲームをしている感覚として『真』と『真II』のあいだにはほとんど差は感じられない。マップとメッセージとグラフィックは違うけれど、ゲームの印象がほとんど同じだ。

『真』から『真II』で『メガテン』は進化の袋小路に入ってしまったようだ。

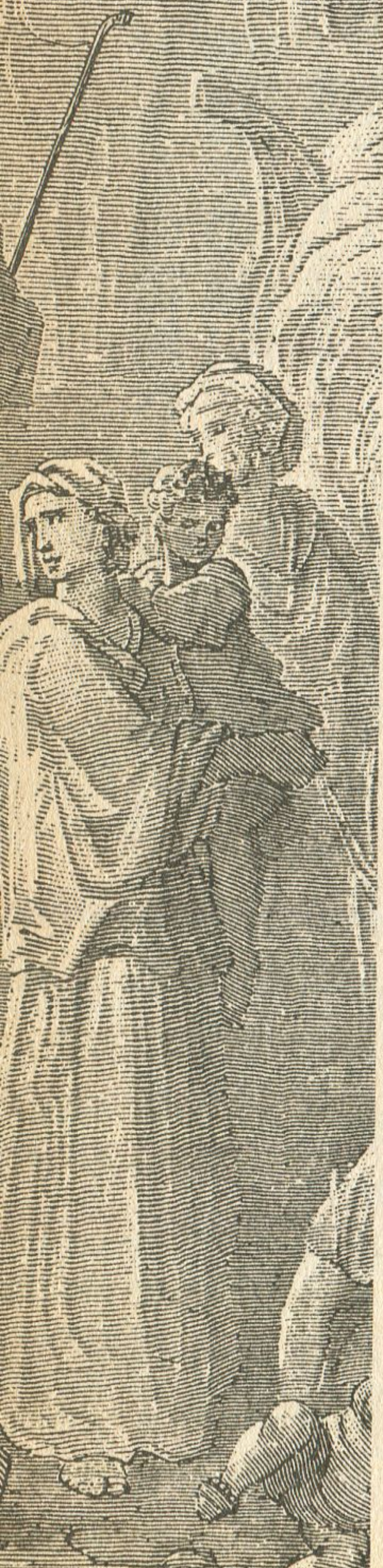
じゃあ、いったい『真II』のどこが失敗だったのだろう。

まず、最大の問題として『ゲームの内容が保守的すぎること』があげられる。

もちろん、『メガテン』が『メガテン』であるためにはずせない部分がある（悪魔合体とか3Dダンジョンとかね）。けれど、ユーザーはミカエルやベルゼブブともう何度戦ったのだろう。小手先の変更（ラスボスがアスラ王であったり、唯一神であったり）はあっても、世界をくくる大枠の価値観（LAW↔CHAOS）を『悪魔と神の対決』という図式に当てはめてしまっているので、どうしても作品テーマが似てしまう。そうなると、印象が似てきてしまうのは当然のことだろう（同じキャラクターを同じ立場で何度も使わなきゃならないし）。

でも、この『悪魔と神の対決』は『メガテン』のはずせない部分なんだろうか。

違う、と思う。だって、LAW↔CHAOSの価値観は『真』で追加された部分なんだし、この価値観＝『悪魔と神の対決』としなきゃならないってわけじゃないはずだ。

たとえば西洋を完全に除外して、仏教・道教・ヒンズー教なんかの東洋での覇権争いみたいなこともできるし（斉天大聖もOッK）、西洋VS東洋（悪魔君対鬼太郎みたいだけど）、原始（本能）VS近代（理性）みたいな割り方もできそうな気がする（しかもLAW↔CHAOSの価値観の上で）。対立構造なんていくらでもあるんだし、どうにでも作れるんだから、『悪魔と神の対決』なんてテーマに固執して、何度も繰り返す必然性はあまり感じられないなあ。初めてのユーザーにはいいかもしれないけど。同じ図式を何度も繰り返すのは、世界をせばめるように思えるし（ケルベロスなんかも毎

回同じ役目だね）。

次に、既存の存在をかりて来ることで作品の世界観を広げるのに役立ったモンスターたちが、完全に個性を失いつつあるように思えてしまう。

たとえば『真II』で登場するメタトロンはどれだけのユーザーに理解できるんだろうか。かなりきちんと調べないと絶対にわからないんじゃないかな。モンスターの数が増えたのだから、マイナー・キャラを採用しなきゃならないってのは当然なんだけど、それをメジャー・キャラ（ケルベロスとかヤマタノオロチみたいな）と同列に扱った場合、マイナー・キャラは単にパラメーターとグラフィックの違う『ユニット』としてしか認識できなくなるのではないだろうか。外部の広大な世界観が重箱の隅みたいにならないように、ステイタス画面にほんの2〜3行でいいから、キャラクターの解説をつけるとかしてほしいなあ（メタトロンなら『正統信仰ではなく、聖書外伝で語られる異端の天使。預言者エノクが化身したともされる』みたいに）。

キャラによって広がったはずの世界観が、キャラのユニット化で反対にせばめられていっているように思えてしまうのは残念だ。

ゲームの複雑さと煩雑さの違い

最後がゲームの煩雑さについて。

もともと『メガテン』は複雑なゲームだった。3Dダンジョンだし、悪魔合体だし。それがまた楽しい部分だったから、複雑なのはいけない！　とはいわない。

けれど『真II』の複雑さはどうだろう？　とくに悪魔・剣合体やカジノ、最強の防具づくりなんかは、複雑をはるかに超越して煩雑に到達しちゃってる。どれだけのユーザーが、火之迦具土や最強の防具一式へたどりつき、1／256の確率で出現する魔人に出会えるのだろう（クリア前にだよ）。確かにやり残したイベントなんかがあれば、ソフトが中古市場へ流れる確率は減るだろうけど、これだけ煩雑だと反対にユーザーのやる気をそいでしまうことにはならないだろうか。『メガテン』の魅力と煩雑さの兼ね合いは難しいかもしれないけど、せめてユーザー側にもう少し開かれた複雑さであってほしいなあ（とくにカジノは当たりの上限をあげてくれないと、苦痛なだけだと思う）。

とゆーわけで、長く続いた『メガテン』シリーズは『真II』でそろそろ息苦しくなってきているような気がする。もちろん、これは『女神転生』からのユーザーだから、そう思うんで、『真』からのユーザーの見方とは違っているはずだ。けど、このまま同じことが続けば、新しいユーザーだって行き詰まりを感じてしまうんじゃないだろうか。

次回作の『if』で、『メガテン』なのに今までとは全然違う、なんて作品になってくれると1ユーザーとしてはすっごくうれしいなあ。

ケツァルコアトルは
←ホラ みどりでしょ？
緑なんだってばっ！
…との強い抗議が約一名から

イラスト／佐藤 肇

Fantasy Game

ファンタジーの本質とは何か

本当のファンタジーって何だろう。「アルバートオデッセイ」を監督された、サンソフトの森達男さんに聞いてみた。

サンソフト　森　達男

今日、「ファンタジー」に関する商品は山ほど発売されている。別にこの現状に不満な訳ではないのだが、不安な事がある。ここまで「ファンタジー人口」が増えてしまうと、マニュアル通りの「ファンタジー観」が当たり前である、と思っている人も増加するだろう。その結果、「ファンタジー」の根本を理解しない人が、「ファンタジー」を語る、そういった危険があるのだ。

ここで、私が言っている事を誤解しないで欲しい。私は、形から入るのが悪い、とは決して思っていない。私が言いたいのは、自分なりに「ファンタジー」を理解し、自分なりの「ファンタジー観」を持って欲しい、という事なのだ。

私自身の「ファンタジー」とは、人間が持つ無限の想像力の産物である。想像は創造につながる。その創造力がある限り、人は常に努力を重ね、進歩するだろう……私は、そう信じている。しかし、今回の特集は「ファンタジーは死んだのか」なのだ。なぜ「ファンタジーは死んだのか」といわれるのか。世の中に「ファンタジー」が氾濫し、目新しさがなくなったから？　それとも、どっかの偉い人が言うように、現代人における創造力の欠如？　いやいや、あながち間違ってはいないのだろうが、それは微々たるものだろう。それよりも、根本的な問題が時代にある、と私自身は考える。

古の時代、人は未知なる自然を恐れ、敬っていた。人間に理解できない現象、そこから、「ファンタジー」に欠かせない、「竜」や「妖精」等が生まれたのであろう。

彼らは、まさに「自然の化身」であり、恐れ敬われていた。彼らには、「幻想的」な容姿が与えられ、より神秘性が増してゆく。こうした部分が、現在の「ファンタジー観」に受け継がれてきたのだろう。

しかし現代では、たいていのことは「科学的」な説明がつく。逆に、科学で説明がつかない不思議なことには、「非科学的」や「非現実的」といったレッテルをはり、疎外する。そんな時代の中で、子供（いや、大人もである）は、どれだけの者が「ファンタジー」を感じられるのだろうか？

科学の発展は、人間を傲慢にし、「ファンタジー」に根付いていた、自然に対する「恐れ」や「敬い」を忘れさせ、「空想」や「幻想」から力を奪い、単なる「子供の戯言」におとしめたのではないか？

確かに、そういった意味では、「ファンタジーは死んだ」のかもしれない。この考えは、私の独断と偏見なのだが、人間は月日を重ねるごとに「大事な何か」を失っていくのではないか？　それを肯定しないためにも、私は自分自身の「ファンタジー観」を大切にしていこうと思う。

かつて竜は自然界の恐怖と邪悪さの象徴だった

Essential Qualities

佐藤『リリカル』肇の「ソフト・インフォームド・コンセント」

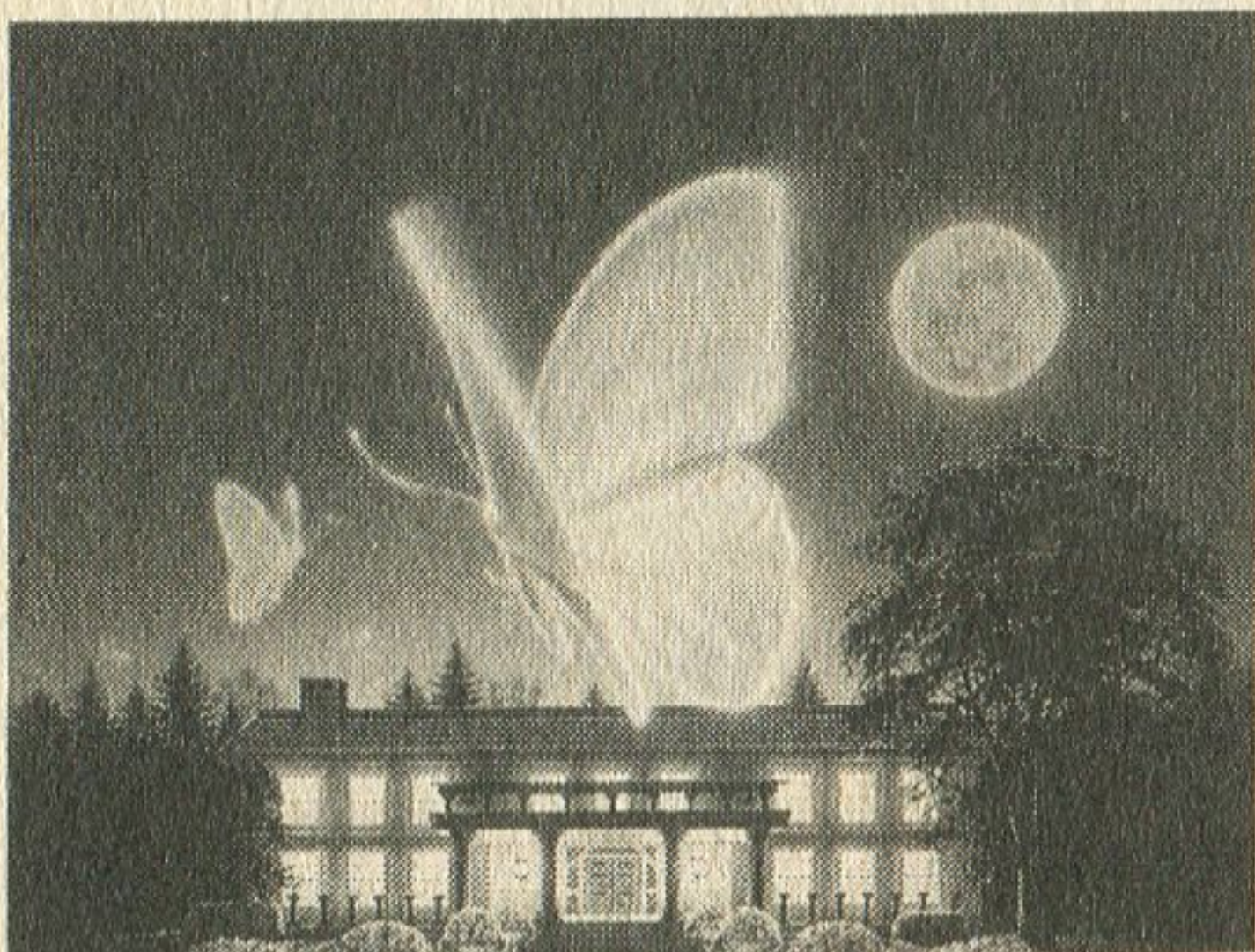
もう一歩で名作と呼ばれた愛すべきソフトたち

唐突ですが、マネゲー、クソゲー、カルトといった言葉は嫌いです。そう呼ばれるものへの同情からではありません。そんな言葉が好きな人が自分の理解の外にあるものを簡単にかたづけるための便利箱として使っている、そのことが嫌なのです。本稿は、そんな箱から、可能性を秘めたものと正当な評価を受けていないもの、評価の実態が語られていないもの等、探しだして検証しようという、一介の絵描きの生意気な試みです。

極小のモチーフによって語られる美しい幻想「夢見館の物語」

「夢見館」の革新は、ポリゴンにあるのではなく、極小のモチーフによって語られる美しい幻想を、ゲームで表現することが可能であると、証明した点にある。もちろん、ポリゴン技術は手描きの絵とは違うリアリティーを作品に与えるのに、絶大な力を発揮している。特に平原の一枚一枚の葉の動く様や、ラストの少女の再生シーンは、手描きの及ばない映画的映像のインパクトがある。だが、それを生みだすのは技術の枠を持たない、創造力である。創造の衝動を伴わない先端映像は一時の見せ物にしかならないことを、どれだけの制作者が認識しているのだろう。あらゆるメディアに共通するが、アーティストのビジュアリティーを持たないものは、技術が行き詰まった時、その先へ踏み出す力がない。日本の怪獣映画がいい例で、過去の技術への馬鹿馬鹿しい盲信と創造性の欠如が、彼らを永遠に「ジュラシック・パーク」に近づけさせない。カプコンが「ヴァンパイヤ」で他社を一気にぶっちぎれるのは、クリエイティヴィティの優先順位を知っているからなのだ。

「夢見館」はポリゴンを使ってできるゲーム、として考えられた。『バーチャシネマシリーズ』という戦略上のコマだし、様々な実験を試みるため、まとめやすいコンパクトな舞台設定、という制約があらかじめあったと思われる。それでもこのゲームがただのポリゴン見せ物にならなかったのは、「見えるものと、見えているものは必ずしも一致しない」多視の幻想を知る演出家がいたことだろう。鱗粉のキラメキのような蝶たちの囁きや、地下室の献花のモノローグ、異界の臭いを放つ洋館の最後まで姿を見せない主人である『狩人』等、ファンタジーと堂々と銘打つ大作では語られない繊細さとイメージに満ちた世界。大仰な物語がひとつのイベントで済ましてしまうほどのちっぽけな世界だが、ここには底知れない深さを持つ、死の淵が眠っている。

大きな物を大きく語るのはあたり前で、それはファンタジーの名を借りた冒険談でしかない。ファンタジーの神髄は、極小の中に巨大な物を

ポリゴンで描かれた「もう一つの」世界。

発見した時の目眩の様な意識のゆさぶり、にある。この意識のゆれを『冥府の蝶』という、今までのゲームが持たなかった幻影で味わってしまえば、ゲーム的なもの足りなさなど、もうどうでもいい。

独特のスピード感、密度のあるグラフィック「アルバートオデッセイ」

「アルバート」が凡百のソフト群の中で、その輝きを異にしているのは、密度を持つグラフィックとも言える独特のスピード感にある。美麗さを売りにするソフトは他にもあるが、「アルバート」の密度は備えていない。密度とは例えば、屋根につもった埃、影を落とす雲の中にある。埃は時の厚みや、塵を運ぶ雨や風の存在をイメージさせる。雲の影は空と太陽、大気の流れを、敷石のくぼみは人々の往交いを感じさせる。街の有機的な多重構造は城塞都市の機能を持ち、常に外敵からの危険に晒されている事を物語る。そして時の経過と共に街を染める夕暮れの赤は、魔物が力を増す闇の訪れを強く警告するかのように、美しくも重い。そういった言葉では語られない伝達の積み重ねが密度であり、「アルバート」という虚構の世界に存在の息吹を与えている。もうひとつのスピード感とは、イベントを矢継ぎ早につないだサクサク感のことではない。敵布陣の中へ肉弾で斬り込んでいく緊迫と昂揚、それを肌で感じる疾走感である。数値のやりとりを脱したダイナミックな戦闘は、一撃必殺の快感を持ち、シミュレーション方式の導入は明快すぎるそれに、負荷を与える策としか思えない。また、迷走したシナリオをつぶして謎に近づく彷徨感を避け、敵本陣に向かって一気に駆けあがる簡潔な物語構成が、全体のスピード感に拍車をかけている。が、裏返すとこれらは欠点につながる。シンプルな構成は設定の新味のなさを目立たせるし、敵がいなくてもヘックス移動せねばならない不便さは、スピード感を阻害する。マップの狭さは物語のスケール感を奪うし、短時間で終わるために後半のキャラは描ききれていない。そして問題はラストの「つづく?」である。ラストのショックシーンや、そこからエンディングへのテンポは、傑作B級映画の小気味良さがあるけれど、キャラの命運を知らせずに物語を閉じるのは、市販ソフトとして反則行為。あんな無情感でプレイヤーを突き放すのは残酷だ。せめてスタッフロール中に映像で、その後のフォローを入れるべきだったと思う。ならば、あのリズム感を殺さず素直に次への期待に繋げられたのではと、残念に思う。

同時期に発売された「オウガバトル」と共に、「アルバート」はゲーム表現のひとつのハードルを越えた感がある。「オウガ」が象徴の美学と文学性を秘めるなら、「アルバート」はより

一撃必殺の戦闘が全体のスピード感を助長する。

SOFT
INFORMED
CONCENT

肉体的な、少年マンガのドライブ感と描出力を持つ。簡潔なストーリーと派手な見せ場、そして次回への期待を高める引き。
いつかゲームが週刊誌並みの機動性を持つ日が来た時、胸踊るような冒険の数々を手軽に毎週体験させてくれる……そんな未来にこそ開花するこのソフトの語り口を、どうかみんな忘れないでほしい。

『勇者の血』にはもう飽きた おきらく、ほのぼのコンセプト「ライトファンタジー」

はあ『壮大なストーリー』ですかぁ？ 神サマとお約束でもあるんでしょうか。どうも定期的に魔王先生は復活されるようだし、前世は皆さん武将かお姫さまってなもんで、地味な勇者もフタを開ければ、由緒正しい伝承者ときた。もーうんざりの気分の時に登場した「ライトファンタジー」は、ほんわりと光って見えた。コンセプトは「おきらく、ほのぼの」いいぞ！ わかってるね君っ!!……でもたどり着いたオアシスの水は苦かった。取説にも書いてあったでしょ？ 勇気と力のガチガチヒーローはやめだって。どうしてそこまで言って『勇者の血』を主人公に与えるの？ 勇気や力だのって学んだり感じたりを主人公が選択できる事だし、目くじら立てる必要もないけど『血』ってヤツは自覚がなくても、彼に重い枷をはめてしまうんだよ！ そいつは必ず宿命として主人公の前に現れて、彼をまきこんだシリアスな流れが「ほのぼの」のコンセプトを飲み込んで、結局あたり前のロープレのテーマに帰結する。ホントにそうなったもんね。これじゃ「ライト」じゃないって。"血"の設定さえしなきゃいいとこまで行けたのに。「三匹が斬る！」のノリで、悪いヤツをぶっとばすぐらいでいいじゃない。スケール感がほしいなら、物語の密度濃くしていきゃいいんだし。権威のない主人公って面白いんだけどな。

それでもこのゲーム楽しませてもらいました。ほのぼの度はキャラの「お誘いシステム」とチェスのような戦闘（バトル）に集約されてたから。パーティ編成はもう自由。70種類の街の人から怪物まで仲間にできるんだから、バニー軍団でボスを倒すのも夢ではない（犬もお誘いしたけど、飼い主の女の子が泣きそうだったのですぐ返しました。ゴメン、悪かった）。バトルは手間がかかるけど、キャラの個性ある移動に毎回頭を絞るのも結構楽しい。チャイルドデビルとかメタルたまむしとかの魔物なんか、タテだと1ターンで端まで行くくせに、横には一歩ずつなんて、お前どんな足してんだよ？ とかね。防御でカメしょえるのも嬉しいし、なぐりの音バトルもピコピコハンマーでなんか幸せ。戦闘（バトル）というより運動会の様で、これが全体のイメージをなんとかコンセプト内に留めていたと思う。

ゲームとしてのデキは決っして良くないけど、ピュアな感情の発露が見え隠れする演出や、可愛らしいグラフィック、自分が選んだゆえのキャラの育てがい等、捨てがたい魅力に溢れている。ほのぼのの不徹底がタイトルの否定になったのは失敗だけど、価値観の幅を広げたいという衝動は、ゲームが真に文化としての地平を切り開く力になると思うぞ。まあ、そんなわけで（何が？）ここらで一発、魔王ではなく、使命至高主義から解放された無責任でのほほ〜んとした、本当の「ライトファンタジー」を創ってくれることを、トンキンさんにお願いしよっと。

パタパタと動き回るキャラを見るだけでも楽しい。

もう一歩で名作と呼ばれた愛すべきソフトたち

宮沢賢治の繊細な世界「イーハトーヴォ物語」

93年にひっそりと発売されたこのソフトをどれだけの人が憶えているだろう。当時は専門誌

にわずかなページで「戦闘のないRPG」と控え目に紹介されていた。大人たちが「これなら子供にやらせてもいい」、ぐらいに思って買いでもしたのだろうか。おそらく子供が進んで求めるほどの魅力はなく、宮沢賢治という名に愛着のあるもの好きなオヤジが買ったぐらいか(本読めばすむしね)。まあ、アクマで私見だが。

それほどまでに地味というか素朴なつくりである。理想郷岩手(イーハトーヴ)を舞台に章立てで7つの場所を巡っていく。それぞれが賢治の童話世界になっており、謎の解き方はアドベンチャーに近いがそれほどのゲーム性もなく、プレイヤーが話の筋の流れを助けるというもの。これでは単なる学習教材ソフトの様な印象を抱きがちだが、この制作にかかわった人々は、ちょっといじらしい程の愛情をこの世界に注いでいる。例えば、幕開けはドットで再現した賢治の水彩画。彼岸の絵ともいえる「日輪と山」は、作品を総轄する心象風景として真にかなった選択と言える。また、本編のイメージを損なわない誠実なグラフィックと、純粋に音楽に向き合って作られた少し悲しげな楽曲。物語の本流とは関係なく街の一角で密かに進行する「シグナルとシグナレス」の恋。「グスコーブドリ」の実につらい過去を持つ妹ネリをさり気なく兄のそばに住まわせる等。だが素朴な画面からは想像もつかない厳しい顔をソフトは持つ。

私たちをのせた銀河鉄道が、キテキの音をひびかせながら よぞらにまいあがる。

銀河鉄道に乗って賢治の魂が夜空に舞い上がる。

ハイライトでもある「グスコーブドリ」の運命は「ゲームなんだから何とかなる」と思いたい僕らには、あまりにも過酷である。制作者の内にも別の救いの道を残したい気持ちはあったと思う(ネリの扱いがそれを表す)。でも賢治の内にある「自己犠牲」は単純な感傷(センチメンタル)では語れない「それでも生きてしまっている」という苦しみをはらんでいる。この重さは変えられない。だから章でばっさり切って、寓話性を強調する事で重みを和らげようとしたのかも知れない。賢治の作品に触れ、その優しさ、苦しさを受けとった人々が、自分の内にとどまる彼をその夢の中へ帰してあげる事で彼と自分の救いにしたい…。それが制作者の動機のひとつだった気がする。ゲーム内で集める7つの手帳は、賢治の魂に他ならず、そのすべてを手にした時賢治本人が現れる。そしてオツベルやブドリたちの魂と共に銀河鉄道でサザンクロスへと旅立つところでソフトは終わる。

ホビーとしての娯楽性はないし、悲しいトーンに彩られた物語は楽しみづらい。だが売り物に必要なゲーム性の追加は賢治の世界を壊すし、明るさの強調は賢治の本質を損なう。ホビーと芸術の両立にジレンマを抱えたまま発売されたこのソフトについて、その後語られないのが冷たい市場の結論を表している。

大きなリスクを追ってまでも、喜びも苦しみもありのままの宮沢賢治のファンタジーを、ゲーム世代の子供たちにも受けとってほしいという制作者達の願いはとどいたのだろうか。

冒頭で述べた便利箱とは、実に曖昧で暴力的です。定義もされず、それゆえ検証もされないただの言葉の囲いがソフト選別の手段になっています。これは恐ろしいことです。そんなものから文化が生まれたとしても、ただ衰退していくだけの未来のない物です。文化の高め合いは創る力と読む力の拮抗があるからこそで、そのための小さな一本の楔になればと、それが未熟な本稿の願いです。

PROFILE プロフィール

佐藤『リリカル』肇

1961年12月23日生。
イラストレーター。
ゲームのモンスター、ステージ等、その緻密で存在感のあるデザイン画は、業界（の一部）で称賛を浴びつつ話題となっているが仕事はない（笑）。常軌を逸したゲーム愛好家。スポーツゲーム以外のジャンルを貪欲にやり狂う。『負けるな、魔剣道』のマリリンが好き♡。『ルナ2』（MD：ゲームアーツ）のビジュアルデザイン等を手がける。

Gがたいよ

橋本正枝
MASAE HASHIMOTO

もっといろんなRP

見

オウガバトルの
旅に出てしまった
この人の行えも
気になるよ

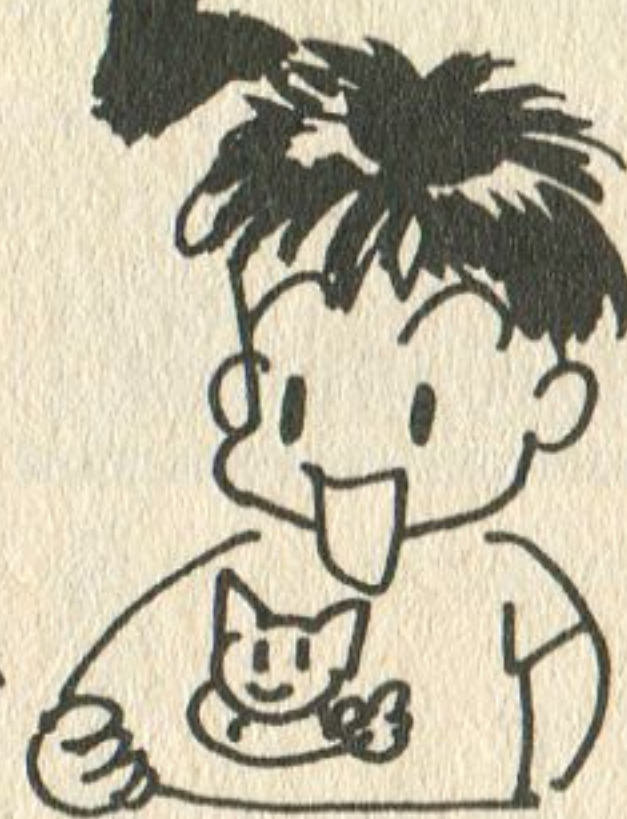
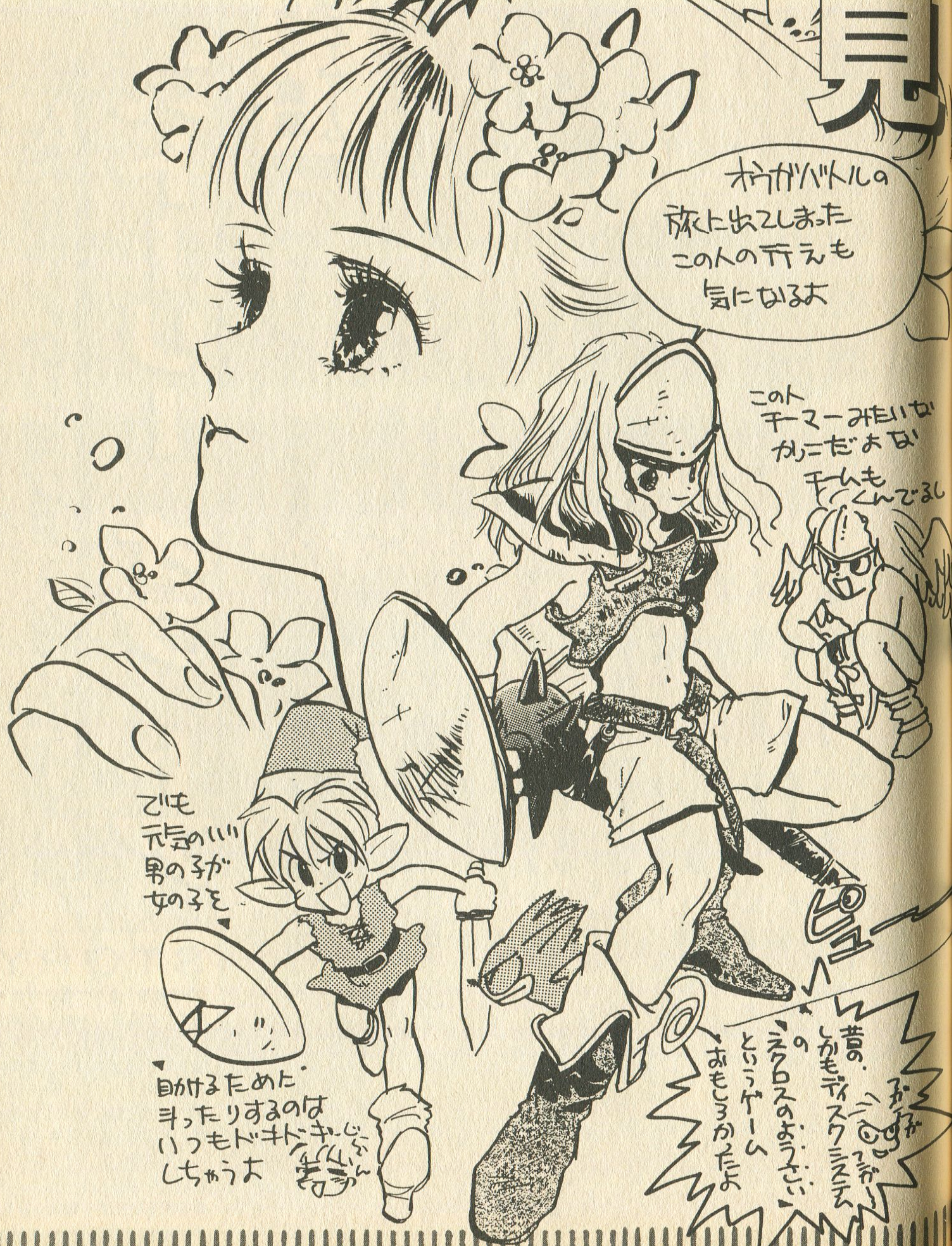
このト
チーマーみたいな
かっこだよな

チームも
くんでるし

でも
元気のいい
男の子が
女の子を

助けるためた
斗ったりするのは
いつもドキドキ
しちゃうよ

ピュー

昔の、
しかもディスクシステム
の
エクロスのようさい
というゲーム
おもしろかったよ

ソフト紹介

常にメディアの先端を行くセガが生んだ痛快アクションFT(ファンタジー)ゲーム!

ストーリー オブ トア

操作性バツグン。異国情緒溢れるFTゲーム

ゲームでファンタジー世界を題材にするのは、両刃の剣のようなものだ。

十分に練りこんで丁寧につくれば、モニターの中に異世界が息づくようになるが、何かが足りなかったり、安易な発想で手をつけると、すごく平凡な、何の目新しさもない（いわゆる）クソゲーができてしまう。

次世代機への期待ばかりが先走りした感のある'94年6月の「東京おもちゃショー」で、セガの『THE STORY OF THOR』は、それほど目につくようなソフトではなかった。

いわゆる「ゼルダ」型のアクションで、ちょっと見にはセガお得意の「日本人にウケるとは思えないセンス」の画面だからだ。もちろん、MDだから、快感や操作性はバツグンだ。けれど、それ以上の何かを!! といわれると、首を傾げてしまう印象のゲームだった。

でも『…THOR』には、ゲームに触れて見えてくる凄い魅力があった。それはたぶん、制作者が見せてくれる『…THOR』という世界への息ごみなのだろう。

アクションRPG最大の魅力は、キャラクターが動くことだ。いわゆるRPGのキャラクターが一枚絵なのに対して、ARPGのキャラクターは動いてみせる事で、個性をアピールする。

『…THOR』は、たくさんの絵のパターンを持つことで、大胆できめ細かな動きを表現している。この動きが『…THOR』の深みのある世界を作り出しているようだ。

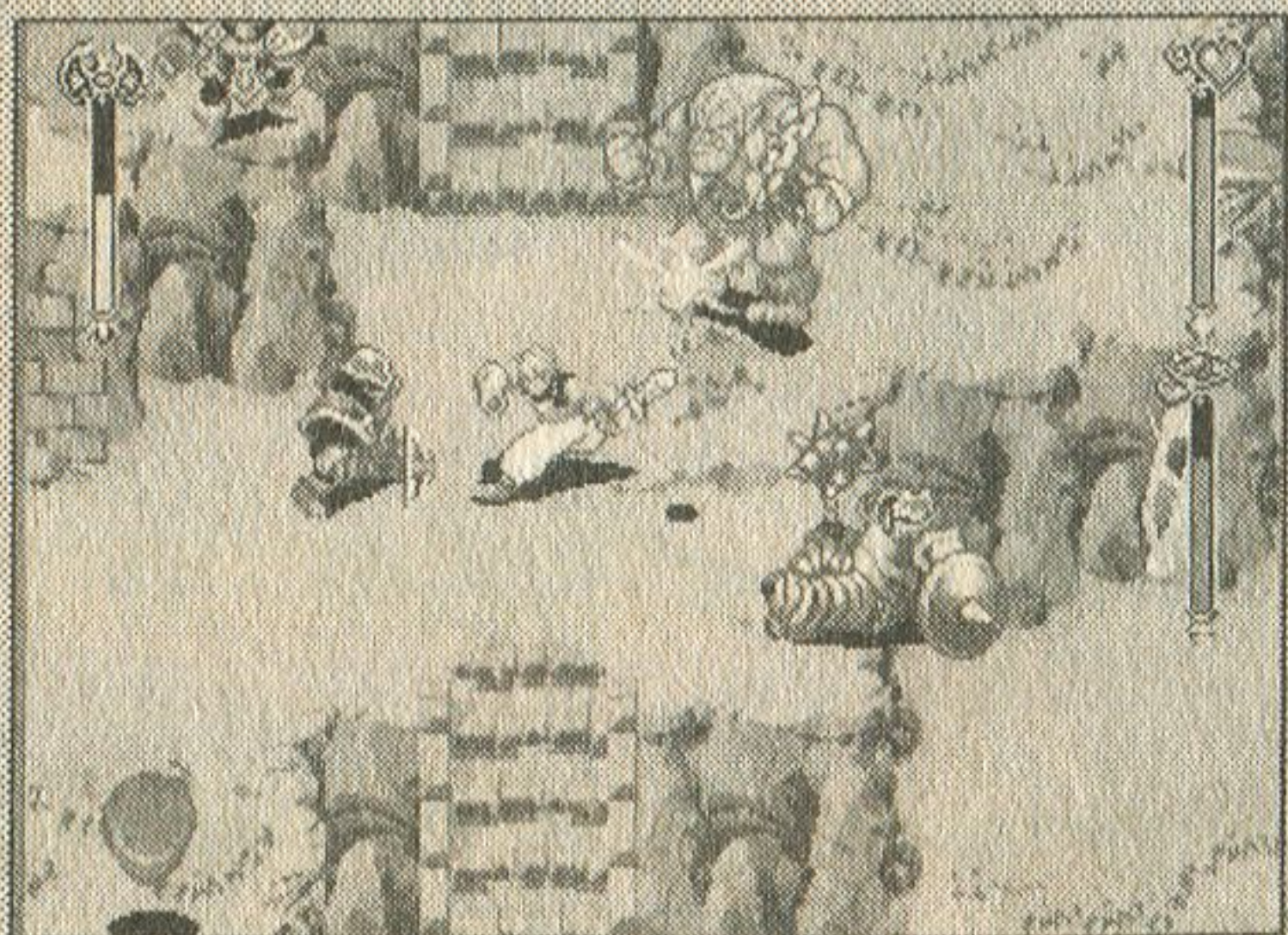
自キャラはもちろん敵や精霊たちも、その個性的な動きで性格を見せてくれる。その動きがそのまま『…THOR』の世界をあらわそうとしているようだ。

めんどうなストーリーや設定ではなく、動くことでファンタジーの世界を表現しようとしている制作者の気持ちは、ゲームのここちよさとなって伝わってくる。

ただ残念なことに、動くことで世界を表現しようという試みは、ゲーム雑誌の制止した画面からでは伝わらない（動きを止めた『…THOR』はとても地味に見える）。

もし少しでも興味がわくようなら、一度だけでも触れてみてほしい。「MDだし、地味だし」と判断するのは、それからでもいいと思う。その後で、好き嫌いを決めても遅くないはずだ。

STORY

「銀の腕輪」を持つ者とポセイドニアの王子「ルオ」の運命的な出会いはポセイドニア大陸全土を震撼させる大乱の始まりであった。「ミラージュ」（精霊）を召還できる「金の腕輪」を手に入れた王子「ルオ」は王族の秘剣と「ミラージュ」の助けを借りにポセイドニアの平和を取り戻す冒険にでる。

アクション[RPG]　メーカー：セガ
機種：メガドライブ／容量：20M+B 発売日：年内未定

開発者にインタビュー

Q1 主人公たちが使う精霊たちの個々の着想はどのようなところから？

A1．精霊がゲームの中に操作可能なキャラクターとして登場し、個々の役割を担うという点から、第一にゲーム性を重視して設定した。

4大エレメントの『地水火風』の精霊では、ありきたりすぎてゲームのキャラクターとしての新鮮さ、おもしろみに欠ける。

精霊の着想および個性は、キャラクター性を重視。

ゲームキャラとしての、個々のバリエーションを考えて構成。

「女」「紅一点」→水の精霊「ディト」
「大きい」「熱血漢」→炎の精霊「イフリート」
「変なヤツ」「ユニークさ」→緑の魔獣「バウ」
「暗い」「冷静沈着」→影の化身「シェイド」

水の精霊「ディト」。水を操り、回復系の魔法を使う。キャラ的にも一番普通っぽい。

炎の精霊「イフリート」。攻撃型の精霊。口から炎を吐くだけでなく、相手を殴りつける。

Q2 主人公の東洋風な、敵方の西洋風な雰囲気についての狙いは？

A2．ゲームの中の世界観から云えば、主人公たちの住む人間界と、精霊及び魔法生物（敵など）の棲む精霊界とでは、それぞれ異なった文化を形成していることをあらわす。

また、実際のゲームにおいては、敵・味方の識別が容易であり、一般消費者が受け入れやすい。

さらに、外見から判断可能な一般的イメージによって、裏攻略の方法が発見しやすい。

Q3 キャラの存在感や世界観について、注意、意識、ねらった点は？

A3．デザイン面においては、個々のキャラクターを並べた時、それぞれの個性や存在観が出るように注意した。

特に、敵・味方関係なく、それぞれのシルエットに差を付けることを意識した。

緑の精霊「バウ」。だまっていると敵を威嚇してくれたりする。表情豊かで、愛嬌がある。

また、個性を出すために、キャラクターのそれぞれに、何らかの特徴（動き、音、etc.）を持たせている。

可能な限り「等身大」の世界を創ることを意識し、ズーム式のマップ構成ではなく、地続きのマップ構成で、あえて限定された地域のみの世界を築く。

Q4 世界が『ファンタジー』である意味と、そこで語れることは？

A4．一般的に、「ファンタジー」は、「ロールプレイング」として認識し易いが、反面、ワンパターンになりがちである。

この、現実世界と離れた、既存の概念にとらわれない自由な世界においては、現実では決してできないこと、すなわち、実際に自分が冒険を進めていくこと、自分の力ですべてを解決していくこと等の楽しさを味わうことができる。

ユーザーには、既知の現実世界とは異なった、未知なる自由の世界の主人公を媒体とした、自分自身の冒険談によって楽しんでもらいたい。

影の精霊「シェイド」。影ってとこがシブいよね。

……では、あなたは「ファンタジーは死んだ」と思われますか？

ゲームとファンタジーには、共通点がある。

それは両者がともに、空想の空間の中で展開するという特徴があるからだ。

けれども、華やかでどこへでも進んでいける可能性を持ったゲームにくらべて、ゲームの中のファンタジーはすっかりいろあせてしまったように見える。

それどころか、『ファンタジーゲーム好き＝マニアorおたく』と思われてしまう風潮も、近頃は感じられるようになってきた。

それは、多くのファンタジー好きの人たちが、伝統至上主義で、閉鎖的なマニアックさを感じさせるからだろう。

そういった印象は、その世界を知っている『仲間』と、知らない『外の人』のあいだに大きな溝をつくってしまう。『外の人』たちから見れば、『仲間』だけで集まっている人たちとはコミュニケーションがとりにくいし、『仲間』うちの、理解できない会話に終始する人たちはかっこ悪く思えてしまう。

かっこ悪くなってしまった考え方に、『外の人』をひきつけるだけの魅力は残されていない（ひきつけられるのは、『かっこ悪さ』に気づかない鈍感な人たちだ）。

魅力をなくした考え方に、明るい未来は開けてこない。

だから、『ファンタジーは死んだのか』なのだ。

けれど、ゲームのある部分をしめてきたファンタジーは、かっこの悪いものなのだろうか？

けっして、そうではないはずだ。

本来、ファンタジーに思いを馳せる人というのは、『ロマンチック』だとか『詩的』だとか呼ばれていたはずだし、映画や文学のジャンルでは、そういった見方がまだまだ健在だ。

ではなぜ、ゲームの中のファンタジーだけが、かっこ悪く感じられるようになってしまったのだろう。

『ファンタジー』ということばを辞書でひくと『とりとめもない空想、夢のような空想、幻想、幻覚、幻想的文学作品』という意味が出てくる。

『剣と魔法』やドラゴン、エルフなんて、ファンタジー世界におなじみの単語は、どこを探しても出てこない。

ある雑誌で『ファンタジーには決まった約束ごとがある』と書いてあったが、それについては疑問だ。幻想や空想に決まりごとがあるとは思えないからだ。

そう、『ファンタジー』にとって重要なのは、想像することだけなのだ。

家を抜け出して知らない街を歩いてみようと思うことも、誰もいない茂みの中で呼ぶ声に誘われて異世界の門をくぐってしまうことも、想像するということで、同じようにファンタジーといえるはずだ。

もちろん、それを他者に見せる『ファ

ンタジー』という作品にするためには、その想像の世界が、他者をひきつける魅力にあふれていなければならない。

たとえば、見たこともないような幻想的イメージが次々とあふれ出すとか、想像の中の世界のはずなのに、まるで現実世界のようにしっかりと世界の息づかいが描かれているとか。

では、ゲームの中でのファンタジーは、空想の魅力にあふれているのだろうか？

ゲームの中のファンタジーに大きな影響を与えた作品としてJ・R・Rトールキンの『指輪物語』という小説がある。

この作品は、それまで民話伝承、神話の中の存在だったエルフやゴブリンといったあやふやなものたちを、しっかりとした生活や固有の価値観を持った『異世界に住む住人』として描いている。その時代の人の知っている幻想的なものたちが、まるで本当に存在しているかのように描かれているのを見ることは、ここちのよいものだった。

それは画期的な事だったから、後のみんなの（ひとつの）指針となった。

けれど、それはトールキンの『ファンタジー』だということを忘れてはいけない。

今、ゲームの世界で描かれるファンタジーの大半は、誰か他人がつくった『ファンタジー』（たとえばトールキン）をそのまま再構成しただけのものが多いような気がする。

エルフといえば『長命で森の住人で魔法使いで虚弱体質で耳がとがっていてプライドが高い』といったように。

そのうえ、過去の誰かが想像した『価値観』こそが正しい、正しいのだから使わなければならない！　といったような考えがあるようにさえ思えてしまう（映画や文学のファンタジーでそれをしても、バカにされるだけで、誰にも相手にしてもらえない）。

誰かがつくった古いものこそが正しい、という考え方は後ろ向きだ。

そういった考え方には、軽快な想像力ではなくて、どっしりとした考証とか検証の方が向いている。

想像することのぬけおちたファンタジーに、どんな意味があるのだろう？

過去の存在や考え方を現在に再構成することは、実は悪いことではない。

けれど、それは『過去のやり方を踏襲することで、ねらいを実現する』から意味があるのに、単に「アレがこーだったから、コレもこうする」といった表面的な形だけを無批判に取り入れてしまうのでは、なんの意味ももたらさない。

ファンタジーゲームの中で、その世界がファンタジーである意味を持っているものはどれだけあるのだろう？

ファンタジー風にしておけば、メーカーもつくりやすいし、ユーザーも喜ぶし…といったファンタジーゲームはないのだろうか？

いつまでも「剣と魔法とモンスターがあれば、ファンタジーでしょ」といっていても、本当に良いのだろうか？

「ファンタジーは死んだのか」と聞かれれば、「死んでいない」と答えるだろう。

けれど今のファンタジーゲームのように、ありもしない『ファンタジーの決まりごと』に縛られているあいだは、そしてこれからも縛られ続けることに疑問を感じないのなら、いつか、はっきりと誰かが宣言するはずだ。

「ゲームの中のファンタジーは死んだ」と。

（ゲーム批評編集部）

街で見かけた ファンタジーは死んだのか?!

本当にファンタジーは死んじゃったのか? 検証すべく街へ出た我々が見かけちゃった驚異の真実とは!?

どうもね、最近ね、ファンタジーが死んじゃったらしいんです。だって、この本の特集ページに書いてあるし、近所の猫にも「ファンタジーはもう死んだニャア。キミ知らなかったニャア?」とか言われてとってもくやしかったからです。なにがニャアだ、猫とかゲーム批評とかいうマイナーな本とかに指図されるのはすごくイヤだったんで、とりあえず街へ出て実際のところファンタジーの生死を確認に出かけました。その日、某ゲーム系広告代理店にお勤めの小野さん(32歳 独身)は、銀座界隈を歩いてらっしゃいました。広告代理店のひとが銀座つーとやはり接待費で「うはーっ!」とか考えがちですが違います。あと、エッチなこととか。しかし、さすが銀座です。いろんな物がありますす。おっきいビルとか、人とか、ビルとかです。あ、このすごくでかい巨大なビルは有名な「電〇」のビルです。このビルがなくなっちゃうと、いろんなトレンディな物が無くなっちゃうから大変です。ヤキソバンのCMなんかも見れなくなってしまいます。あと、えーとね、えーとね、うーんと…もしかしたらなくなっても問題ないかもしれません。なんか、あと銀座と言えばなんっても、ドラゴンです。草かげから顔を出しています。やっぱ銀座って最高~って感じッス。ドラゴンといえばファンタジーっすから、だいぶ本題に近くなってきたような気がしますね。あと一歩です。草むらのドラゴンを発見して小野さん(32歳 独身)は驚きました。でも、平気でした。小さいから。これは子供のドラゴンでした。なーんだ、小野さん(32歳 独身)はひと安心です。でも、小野さん(32歳 独身)の背後から迫る親ドラゴンはすっげー巨大でした。ピンチ! 小野さん(32歳 独身)ぐらいドラゴンはひと飲みです。32歳で独身だからとか大阪出身者だからとかはドラゴンは考慮してくれません。ああ、このままでは小野さん、本名小野・H・ファンタジーさん(32歳独身 父/小野ハリソンフォード、母/小野リンダ)は死んでしまいます。はたして小野・H・ファンタジーさん(32歳独身)は会社の経費で「うっはー」とか「むひひ」とかいったこともなくこのままドラゴンに食べられっちゃうんでしょうか!? 次回は死んだハズの小野さんが大活躍「ファンタジー浜辺でうっふーん」の巻。

▲草むらのドラゴン。トカゲじゃないです、本当です。

▲銀座の街を蹂躙するドラゴン。羽なんか生えちゃって、いかにも大人って感じです。あんまり見せると怒られちゃいます。

▲まるの中は食べられてしまった小野ファンタジーさん。ファンタジーは本当に死んでしまいました。

YOSHITAKA AMANO INTERVIEW

天野喜孝

独創的な幻想世界を構築され、幅広くお仕事をされている芸術家・天野喜孝氏にその世界を創るための考え方を聞いてみた

Q1．作品を創作されるとき何をもっとも大切にされていますか？

A1．まず締め切りです。と楽しめるかどうかということ。熟成を待つことでしょうか。

Q2．世界観を大切にされていると思いますが、どのようなモチーフが基本となっていますか？

A2．モチーフはありますが、世界観が先にあるのではなく、結果的に世界観ができあがるのでは？

Q3．これからどんな作品を創りたいと考えていらっしゃいますか？

A3．いろいろあるけど、神話です。

Q4．ゲームの中でどのようなものに興味がありますか？ また面白かったものがあれば教えてください。

A4．ゲームは特にやりません。単純でも面白いものがあればやってみたいと思います。

Q5．最後に今、いちばん興味があることは何ですか？

A5．今、(自分の描いている) 目の前にある絵に一番興味があります。

PROFILE

◆天野喜孝　１９５２年静岡市に生まれる。竜の子プロダクション在籍中にイラスト界へデビュー。ファンタジーアートの第一人者となり、スクウェア「ファイナルファンタジー」シリーズのイメージイラストを手がける。現在、天プロダクションを主催。その幻想的な色彩あふれる感覚は他者の追随を許さない。代表作「花天」：講談社刊　4800円「ＤＡＷＮ　ファイナルファンタジーの世界」：ＮＴＴ出版刊　4300円　「ＪＡＰＡＮ」：ＮＴＴ出版刊　3000円　その他画集・書籍カバーイラスト等多数。

フランス人の見た日本●

おフランスざます

フランソワ・エレムラン

格闘ゲームの愛すべきキャラ達、実はすっごく変⁉ 本家おフランスから手紙が届いたぞ。

第1回 日本のゲームは変ざます。

親愛なるクリスチャン[1]

お元気でご活躍のことと思います。ご存じの通り、私は現在、ファミコン・ゲーム天国の日本に住んでおり、毎日、ゲームを楽しんでおります。日本のファミコンは素晴らしく刺激的なものです。だけど、日本人の作ったゲームソフトは、面白いことに、ヨーロッパの人々を描くときに常に偏見に満ちた珍妙なものになるのです。

例えば、ガロの伝説[2]という最も有名なゲームのひとつを垣間見ると、女性の戦士が、フランスの喫茶店のウエイターのような男っぽい格好をしていたりします。[3] おそらく日本のゲームソフトの制作者は少し紳士ぶって特定の階級を表わしたかったのでしょうが、ヨーロッパの人々にとってはありふれた制服で、意味のあるものは無く、単に仕事着であるに過ぎないのです。この種の短い上着は、上流階級のパーティにも使いますが、白いものは下品ということで普通は避けるものです。従い、黒いものを好む訳です。データ・イーストのファイターズ・ヒストリー・ダイナマイトが創りだしたフランス[4]人の戦士ジャンの制作者が考えている手法は本当に可笑しい。金髪で緑のパジャマにズボン吊りをして、パリの街中を歩いているとしたら、警察が捕まえて、精神病院に入れることになるでしょう。さらに、特別な攻撃として、薔薇を投げつけたりまでするのです。日本の制作者は、彼をロマンティストとして考えているのでしょうが、ヨーロッパ[5]の人々にとっては、彼は、全くのゲイに見えることでしょう。

貴兄もきっと聞いたことのある有名な日本の戦闘ゲームソフト「スーパーストリートファイターII」においてすら、いくつかの珍妙な偏見に満ちています。アジア人の戦士(日本人・中国人・タイ人戦士)は、問題ありません。彼らは服装

To: Ayun
From: François Her
Here is the article:
"
Dear Christian,

I hope you are doing well. As you know, I am living in Japan, the Parad ... okyo, the 19t
games! I enjoy them everyday. They are cool and exciting. But it is very
way the Japanese game designers are describing European people, using s
curious stereotypes.
For example, just take a look at one of the most famous SNK game : Garô N
Densetsu! King, the female fighter looking as a male, is dressing like a waiter
French 'Café'. I suppose the Japanese game designers were thinking this dress
a little bit snobbish, a kind of touch of class! But for European people, it
an uniform for an usual, and not so interesting, job! This kind of sh
for high-class parties too. But, people usually avoid white
are a little bit vulgar, and prefer to wear black one's
The best it surely the way the designers of D
created Jean, the French fighter! It is
with a kind of green pyjamas
walking in the streets of
hospital! And a
perhaps

ces. If such a person were
n caught up and put him in an mental
ws a rose! Japanese game designers think
eople, he just looks like a gay!
ighting games you surely have heard about it
stereotypes. The Asiatic fighters (Japanese,
Theirs dress make the people knowing
for some fighters, you really need to
derstand where the come from! Cammy,
a sexy companion rather than a English
ople think about England. She could be
ry. Dee Jay, the Jamaican, is well
ent with the rasta colours (yellow,
le looks like absolutely not to a
ple from the South of Europe
hair! It is curious that Capcom
cal Spanish fighter! And he have
usual European tattoos are

ですぐに何処の国の人か分かるようになっています。しかし、何人かの戦士は、説明書を一覧しないと何処の国から来たのか分かりません。例えば、キャミーは、英国人ですが、英国の特別諜報員というよりは、セクシーなウエイトレスという外見で、彼女の外見からは、全く英国人を思い起こさせるものはありません。ひょっとしたら彼女はスペインから来たのかもしれませんし、はたまたノルウエーかまたは他の国かも知れないといったところです。ジャマイカ人のディー・ジェイは上手く描かれていますがラスタ主義者の色（黄・緑・赤色）の服を着ていたらもっと効果的だったのにと思われます。

バルログになると、悪い冗談です。全くスペイン人には見えません。彼の髪の毛は、栗色ですが、ほとんどの南欧の人々（スペイン人・ポルトガル人・イタリア人）は黒髪なのです！

カプコンの制作者が典型的なスペイン人の戦士に栗色の髪を選び、やくざの様な大きな刺青を施すのは珍奇です。ヨーロッパの刺青は通常は小さく、男の場合は腕か手にします。彼はさらに大きなマスクをしています。通常のスペイン人は、プライドが高いですから、彼の戦った成果を大きな声でがんがん喋り、彼の顔をマスクで隠したりすることはありません。

クリスチャン、これでお分かり頂けたと思いますが、日本のゲームソフト制作者は、ヨーロッパ人に対して奇妙な見方をしています。しかし、たとえヨーロッパ人を失笑させるような人物が描かれていたとしても、最も重要なことは、このゲームを楽しむことだということです。そうは思いませんか？

敬具

フランソワはこの本の日本特派員。

（編集注）

（注１）「ヨーロッパに住む友人あての手紙の形で、これを書きました」（作者）

（注２） たぶん『餓狼伝説』をさしているのだろうが、ゲームは『龍虎の拳』だ。作者はフランスに出張中なので、確認がとれないことをゆるしてほしい。

（注３） キングは用人棒だという設定がわかりにくかったようだ。

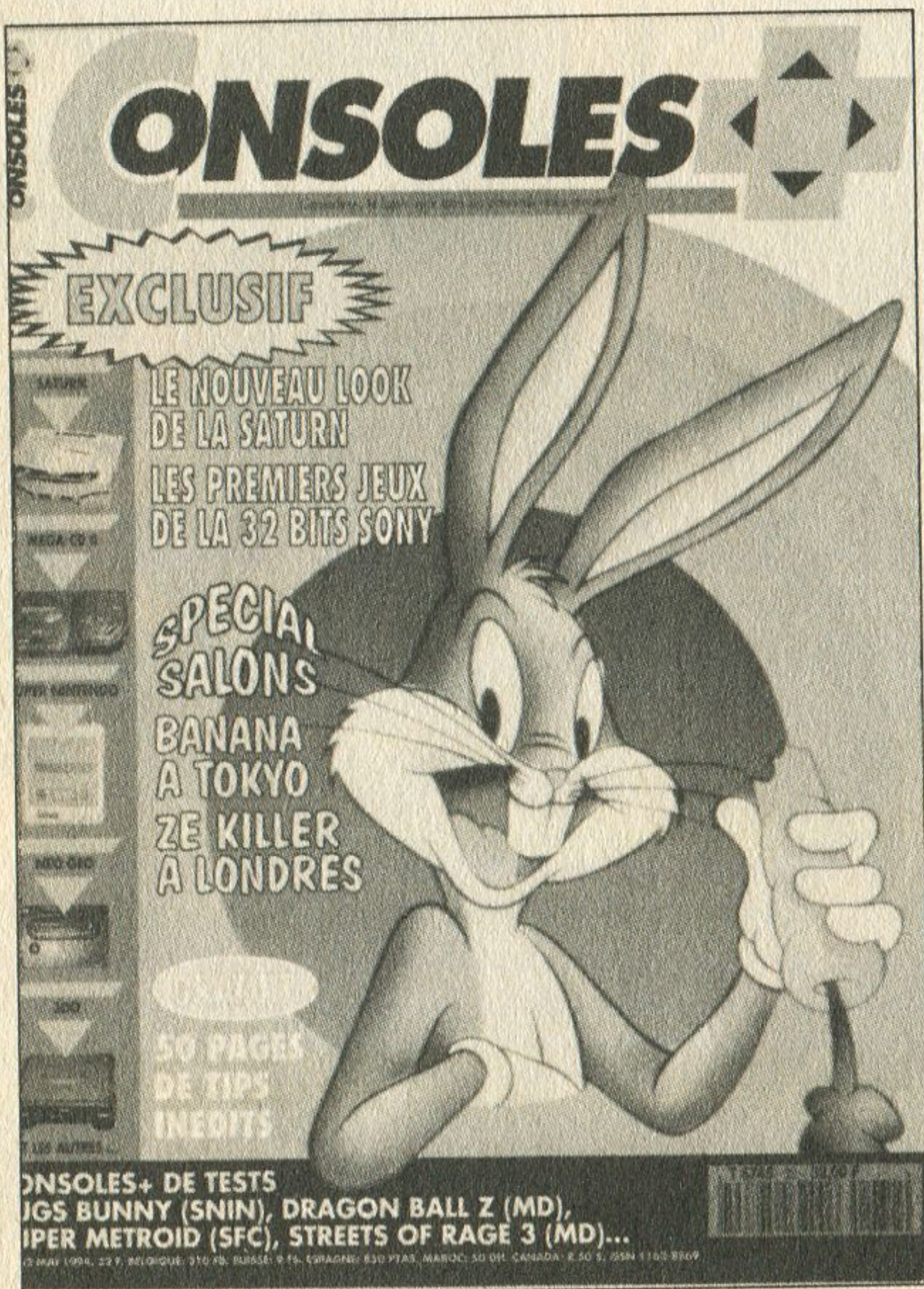
（注４） 厳密にいうと前作『ファイターズ・ヒストリー』からジャンは出ているが。

（注５） 別にジャンをロマンティストと考えている人間はいないと思うが。

（注６） サガットはちょっと分かりにくい。

（訳者注）

「ラスタ・カラーとは、ジャマイカのアフリカ復帰精神運動のシンボルカラーのことであるが、一般にはジャマイカ黒人の好む色くらいの意味で、米国では差別用語に近い。

翻訳　角南文夫

糸井重里サマ MOTHER2以外を語る

糸井重里氏がMOTHER2制作を終えて、伝えたかったものとは、何なのだろうか？　表層からは見えにくい、作品と制作者の深淵の部分を見ていこう。

糸井重里サマ、「MOTHER」の心とか気持ちとかを語る

—「MOTHER（以下1）」というゲームは、「心」や「気持ち」を描こうとした作品だと感じたのですが？

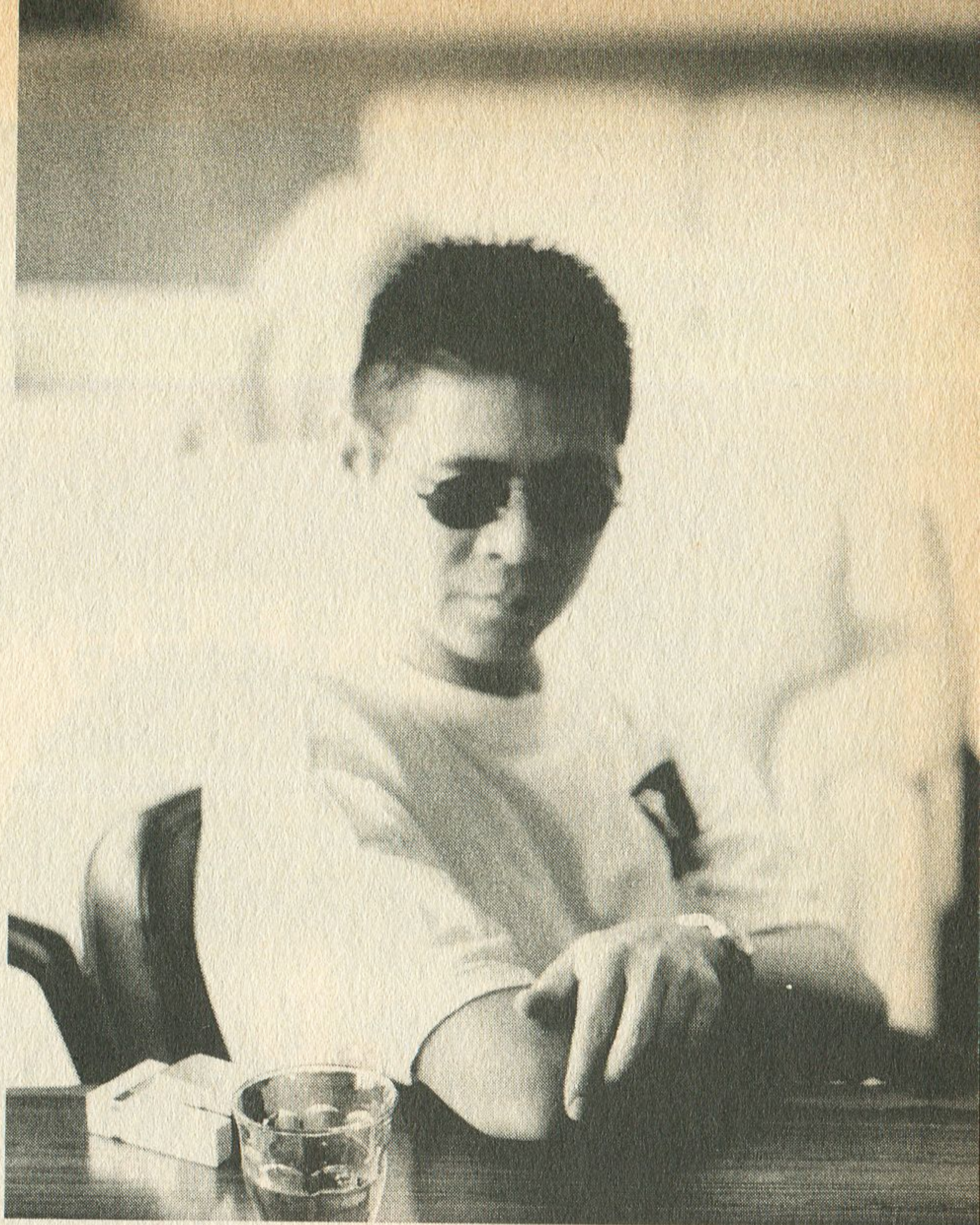
「まあその通りです。『個人的な思い』みたいなものが、どうしてゲームの中でこんなにそげ落ちてっちゃうんだろう、と感じてたんです。数字のやりとりでごまかされてるっていう気がしてた。数字のやりとりっていう骨格があって、そこに貧弱な肉をつけていくっていうゲームが今までのゲーム界を覆ってたとしたら、ぼくは最初に肉が見たい。骨なんか後でつくよ。『骨』ってどっちかっていうと、ソフト内ハードの部分だと思うんですよ。問題はハードじゃないんだ。その部分がぼくの意気込みだったですね」

—「MOTHER」は糸井さんの個人作品的色合いが強かったですね。

「結果的にそう見えた方がいいってことですね。本当はチーム作業なんです。例えば満塁ホームラン打つためには、3人のランナーが必要なんですよ。ホームランを打った人が（スポーツ）新聞の一面には出ますけど、その前の3人っていうのはわかる人がわかってくれればいいんです。最終的にぼくっていうやつの、悪臭も含めて匂いが全部出てない限りは、ゲームとしては、衛生的っていうか優等生になっちゃうと思ったんです。だから『1』の時はわがまま言いましたね」

—「MOTHER2（以下2）」もわがままだった？

「はい。ただ、『2』のひどさに比べたら、『1』はそうでもないですね（笑）。『2』はもう全部糸井さんですね、って言われます。ぼくのかかわってる時間とか労力とかアイデアの分量が『1』の比じゃないんですから。『1』はある程度渡しちゃって、時々見に行ってとかいう感じで、養子に出してる子供は自分の子供だよ、みたいなところはあったんですけど。今度は、男のオレが自分で産んだっていうとこが（笑）ありますね」

動物としての自分を信じてる
みたいなところがないと、
何かオリジナルのものを
作る理由がないんです。

― 気合いを感じますね？

「うん。動物としての自分を信じてる、みたいなところがないと、何かオリジナルのものを作る理由がないんですよね。皆で相談して作れるんだったら、あっちこっちで同じもんがどんどんできてますよ。で、実際できてますよね（笑）。もういいかげんにそういうことはやめようよ、って言ってみたいんですよ。スタッフに感謝してますけど、どっちが正しいかっていう時には、オレが間違っててもオレの考え方でやって欲しい、っていうのは暗黙の了解だったかも知れない。（ゲームはどうしても団体作業で）誰が屁をしたかわからないってモノだから。だから、遅れてることについても、みんなオレに怒る。で、オレが謝るわけ。だけど本当はオレじゃないんだ。その分だけキツイですよね。けど、そこまで引き受けないと、面白さっていうところに絶対届かないと思うんですよね。どっちがどういいんだろうっていうのは、作る人が確信を持って押しつけるくらい、『やりたいものがあったもの勝ち』ですね」

― 渋谷を歩いていて、通りすがりの中学生に「MOTHER2はまだかなぁ？」って聞こえよがしに言われたっていうのは本当ですか？

「しょっちゅうですよ、野球場でも言われるしね。要するにオレが『MOTHER2』に関係ないことをしていると、必ず言われる。確かにそれもある（笑）。でも、シナリオとかは一人作業だから、どんどんできるんですよ。だからそこで遅れてるわけじゃないんですよね。赤城山に入ったから（遅れたんじゃ）ないかとかね。謝ってたんですけどね、いちいち。『買ってやんねえよ』とか言われて。お客様は神様ですから、しようがないなって（笑）」

糸井重里サマ、「MOTHER」の世界の広さを語る

―「MOTHER」は、「描かれていないマップの外の世界」を描こうとしていた？

「うん、それはもう絶対そうです。ファミコンをやってる時って、どうしてもファミコンの世界に閉じ込もっちゃう。実はそれも含めて、『毎日があるんだ』って感じを出したかった。うちの子はたまたまのめりこむタイプじゃなかったけど、『あののめりこみはいやだなー』って思ってたんです。『いざとなったら自分の逃げる村がある』って感じ。だからわざと『ファミコンの中の物語だよ』っていう、しらけるセリフを入れます。ネーミングひとつでも、『ボロのバット』と『いいバット』と、『すばらしいバット』との

違いなんて、完全に遊びですよね。それを金、銀、銅、みたいに作っていくことにみんなが慣れちゃってたから。実はファミコン以上に面白いことっていうのは山程あって、そっちが面白いからファミコンが育ってくんだ、っていう循環みたいなものを表現したかったですね。だから、サッカー誘いに来た友だちがいたら、セーブして外出てけよっていうメッセージを入れておきたいです。もちろん、直接入れるわけにはいかないけど」

糸井重里サマ、スポーティということを語る

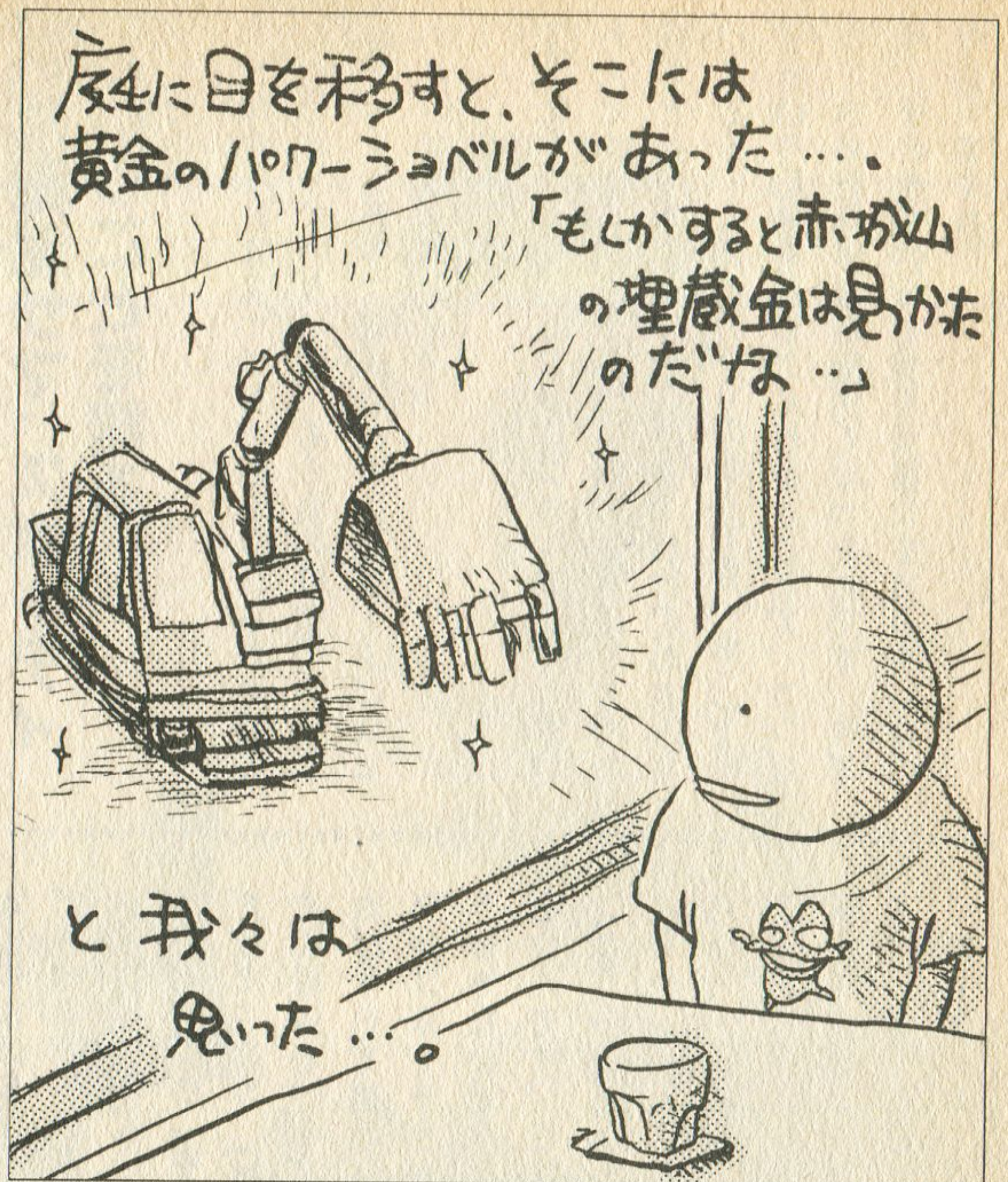
—「MOTHER」であだなをつけられた時のうれしさっていうのは、もう肌の感覚で、それはドットと数字で構成されているゲームにはないものですよね？

「そこなんですよ。『ファミスタ』でぼくは育ったんですよね。バットのしなりを利用して打ち返すとか、腰のキレ悪いとか、わけのわかんないことを、ただのドットの世界で言い合ってた。そういう幻想を見せてくれたところで、コンピュータの世界が俄然面白くなったんです。今でも、その生理的な感覚を大事にするみたいなのはありますね」

—生理的な感覚？

「『スポーティ』ってことじゃないかな。スポーティってね、自分が安定してないってことなんですよ。ちょっと押されたら倒れるかもしれない状態のことを、スポーティっていうんです。止まってどっしりしてるのは、スポーティじゃない。全部動きながら考えてるでしょ。例えば野球のピッチャーは、『あそこに投げよう』と決めて、動きながらもそれを持続してるんです。本当に投げられるかどうか、フォロースルーまでやって、ちゃんと（そこにボールが）届いたら、『投げられた』ということ。でも『考える』だけだったら、『外角低めに投げる』って考えればそれで終わり。これがスポーティか、そうじゃないか、ってことなんです。日本人は『止まって考える』っていうのが好きみたい。ちょっと病気だよね。だから、スポーティな考え、スポーティな動き、っていうのが、ぼくは何年かキーワードになってるんですね。ゲームも「スポーツ感覚」っていうのは絶対必要なんです。よーいしょ、どっこいしょ、って言ってるのはダメですね」

—「2」でも、そういうことを表現されたのですか？

「HPをドラム式のメーターにしたんです。どういうことかって言うと、要するに『アナログ』です。本当だったらHPが20しか残ってないところに、23の打撃を受けたら、普通のRPG（デジタル）だとポンっと死んじゃいますよね。ドラム式だとまだ回ってるから、その間に何か

食べれば回復できるんです。あと1だってところで、何かを食べた、あるいは回復のPSIを使ったとなると、体力が戻るわけです。風邪をひいたりした時にね、歩くごとにドラムがとろとろ回ってる。やですよー。日射病とかになるとね、だらしなく減ってくんですよ。そうやって衰弱してくんです。おまけにしかすぎないんですけど、なかなかドキドキしますよ。それは頑固にやったんです。やっぱりシミュレーションゲームの一種ですからね、RPGっていうのは。そういう意味では、非常にデジタルな数字のやり取りで、どれだけ高速処理できるかっていうとこが勝負なんだけど、それができたからってそのまま出したんじゃ、立派な建築の骨組み見せて自慢してるみたいになっちゃう。最終的には肉なんですよ。ボディなんですよ。『人間』って人の『顔色』までうかがってるんです。骨組みばっかり語り合ってるっていうのは、雑じゃありませんか。『心臓がデカイからステキ！』って言う人はいないよね」

糸井重里サマ、「MOTHER」から「MOTHER2」への変遷を語る

―「1」から5年たってるわけですが…。

「ひどいよね（笑）」

―「2」は、「1」とは何が違っているのですか？

「厚みでしょうね。厚みとか深みとかっていうのですね。つまり、表現したいことの厚みと深みが増していくと、それを支える骨組みも、建築工学的に変わりますよね。だから一人や二人の優秀なプログラマーでは、こなせなかったですね。岩田さんていう天才が一人いて、その天才のやり方を学んでるチームが、途中参加してくれたんですよね。彼らと組めるようになって、思いきりわがままを言えるようになったんじゃないかな。RPGは本当に優秀な人でないとできない世界に入ってきましたからね。昔はよく、高橋源（一郎）ちゃんなんかに『（ゲーム作り）やってみない？』とか言ったけど、誘えなくなっちゃった（笑）。だっておれ、青山の仕事終わって夜こっち（神田）来て、朝帰るんだもん。毎日。そのあいだ野球だけは見てるけどね（笑）」

―「1」と「2」のあいだで、語り継がれるものとは何ですか？

「ものすごく観念的になっちゃうけど、『生まれちゃったことって面白いな』っていうことかもしれないですね。あの、『生まれてすいません』って言った作家がいたけど、オレは、『生まれて良かった』ってみんなが思ってる世界が理想なんですよね。だからバカもドジもワルもみんな含めて、『良かったよ生まれて』って言うのが、ぼくのテーマかもしれない。ゲームやってると

バカもドジもワルも裏切り者も、皆出てきますから、そいつらが思いっきりフル回転してると、ゲームが面白くなるんですよ。ワルがいなくなっちゃうとさみしい。学校の先生が悪い子ほど覚えてる、みたいな。社会とか歴史とかも全部そうで、全部がフル回転してるっていう感じ。本当はそういうことをゲームで伝えたいのかもしれないですね。『MOTHER2』は、それが『1』よりもずっとできたんですよね。悪い奴がすごいんですよ。本当にイヤなやつなんですよ。『オレはすごいぞ』っていうんじゃなくて、『オレはすごいかもしれないぞ』っていう奴がすごいんですよ。嫌だよー本当に。だからほら、親がいい子どうし遊ばせたりするのって、やっぱりまずいよね。体を信じないと。自然にそっちに向かっちゃうっていうのは、必ず理由があるんだから、しばらくほっといて大火傷して死んじゃう寸前に救い出す。これが人生を面白くするコツですよね」

糸井重里サマ、ゲームの広告を語る

— ゲーム関係の広告を作ることもあるんですか?

「『MOTHER2』のコマーシャルは、ぼくがオリエンテーションする側になって作ったんです。4社競合でオリエンテーションして、決まったのは電通」

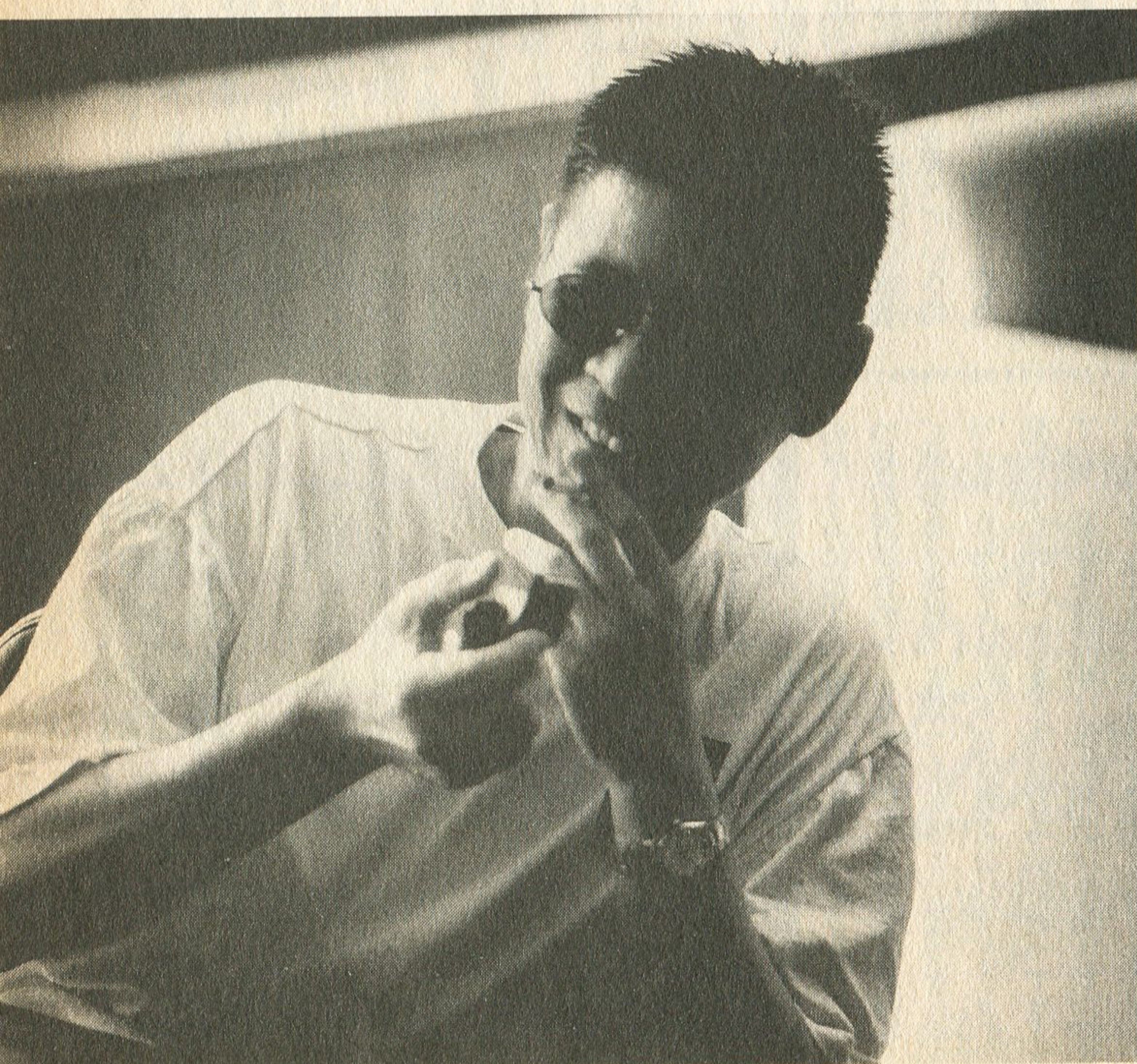
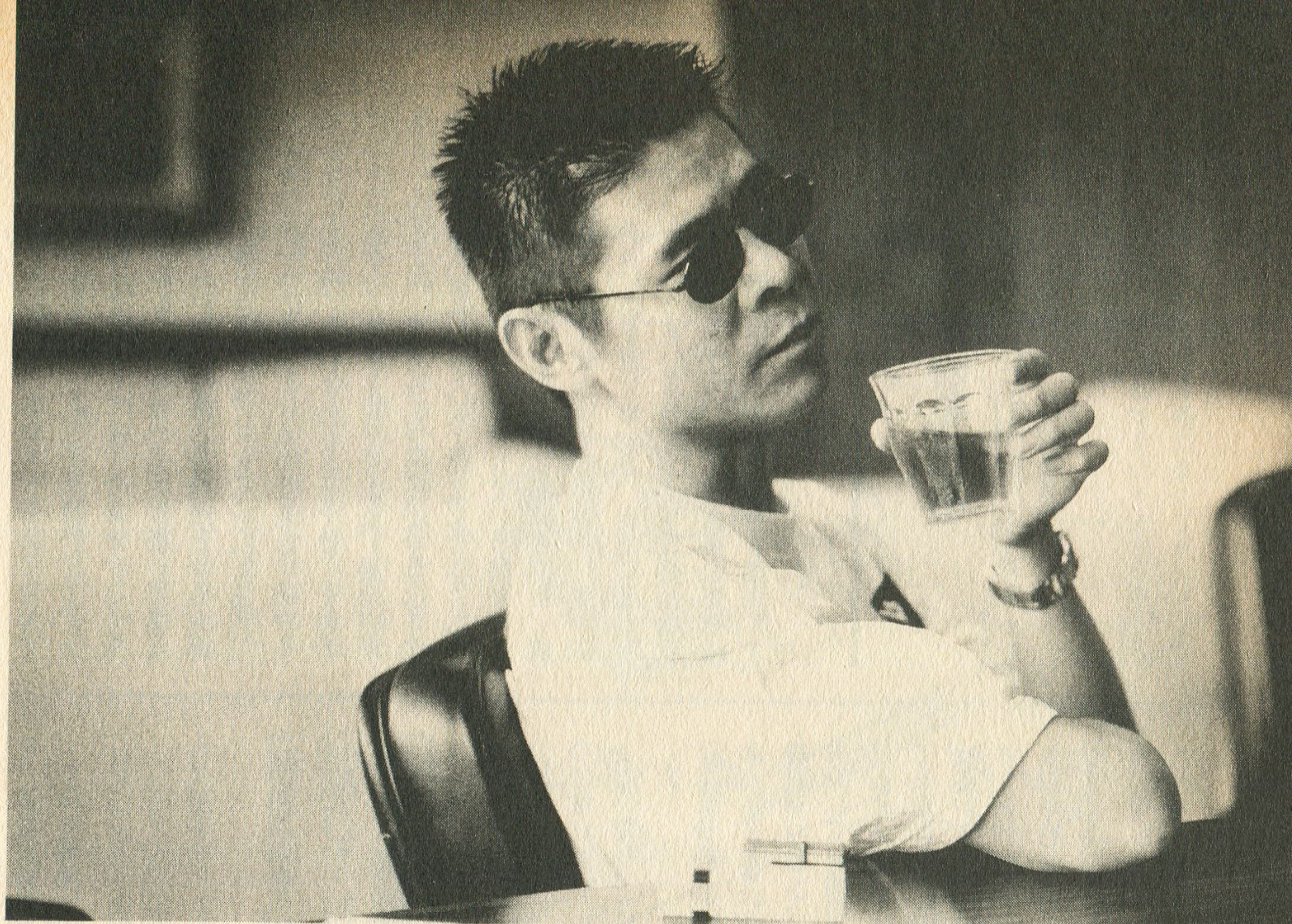
— そういう立場に立たれるっていうのは多いんですか?

「初めてです。だから向こうもあがってましたよ」

— 普段オリエン受けてっていう立場でやってきてる方が、オリエンするっていうのは気持ちいいんじゃないでしょうか?

「気持ちよくないですよ。よくないけど、普段オリエンテーションしてる側の人が、どれだけ大切にやってるかわかりますね。社長が試写でこのコマーシャル見て、「わからんわ」(笑)。でもダメにしたんじゃなくて、OKしてくれたから良かったけど」

— 広告の狙いは?

「今回のコピーを『大人も、子供も、おねーさんも』にしたのは、ゲームからおねーさんが逃げちゃったからなんですよ。知らないうちに、お

ねーさんがゲームに飽きちゃってるんで、それを戻してくれるようなゲームにしたかったんです。例えば3年前、ストバス（ストリートバスケ）やってる奴に、「ゲームする？」って聞いたら、「するよ」って答えたと思うんだけど、今は「しねぇよ」って言う。あいつらの方が（ゲームやるやつより）カッコイイ。ていうことは、もうダメだよ。ゲームやってること自体が、うらやましがられたり、承認されたりしないと、やる人がはげみにならない。昔は水商売のおねーさん方っていうのは、仕事が終って帰ってから、お風呂に入ること、夜食を食うこと、犬や猫をかわいがること、ゲームをすること、この4つは欠かせなかったわけですよ。お客さんと初対面でも『ドラゴンクエストの水門の鍵』について語れたわけだよね。今、『ファイナルファンタジー』で、何を語れっていうの？（笑）」

糸井重里サマ、ゲームの批評を語る

──私たちはこの本を作るにあたって、ゲームを商品として批評するだけでなく、作品としての批評をしていきたいんです。

「そうすると、5万本ソフトが救われますよね。5万本でいいって決めてつくるソフトってありますからね。うちで『サウンドファンタジー』ってソフト作ったんです。これは、音を使うことではもう世界的なアーティストになりつつある岩井君のゲームをコアにしたゲームです。このゲームには3つ遊び方があるんですけど、3つ目の遊び方のところがすごく可能性を広げてくれるな、と思って作ったんです。はっきり言って、たくさん売れるとは思えない。たくさん売れるためにこれをどうしたらいいかって考えても、最初の彼のオリジナリティを消してしまうだけなんです。これはもう売り上げじゃない。たとえ10万本でも出しておくべきソフトだなってことで出したんですけど、やっぱりお客さんにはまだ理解されない。やっぱり批評雑誌が、その面白さみたいな、開墾したっていうことへの、拍手をしてくれたら、きっとまた今度はそれを使ったゲームだって作れるかもしれない。それは面白いですよね」

糸井重里サマ、深淵を語る

── 批評するときに、しなければならないことは何でしょう?

「前に野球で観戦記みたいのを書いた時に、あとで本人にものすごい喜ばれた話があった。近鉄対巨人の日本シリーズだったんですけど、川相がバッターの時2－3になったんですよ。ランナーがいて、絶対フォアボール出せないっていう場面。そんな時に、川相がバッターボックスはずして、ものすごい大振りのスイングを2つやったんです。相手にしてみれば、『当たったら、ちょっと怖いぞ』って気持ちになりますよね。そのスイング2つやったおかげで、川相はフォアボールで塁に出た。あのスイングを川相は『ピッチャーに見せてた』わけです。あのスイングを思いついてやったっていうハッタリの決め方っていうのは、アイデアなんですよ。ああいうことをやってる選手がいて、それでショックを受けた選手がいて、次の結果が生み出されてた。これを観客として気付けたっていうのは、とっても幸せだったと思う、って書いて。川相が、『糸井さん、あれはうれしかったなー』って。ああいうことなんです」

── なるほど。

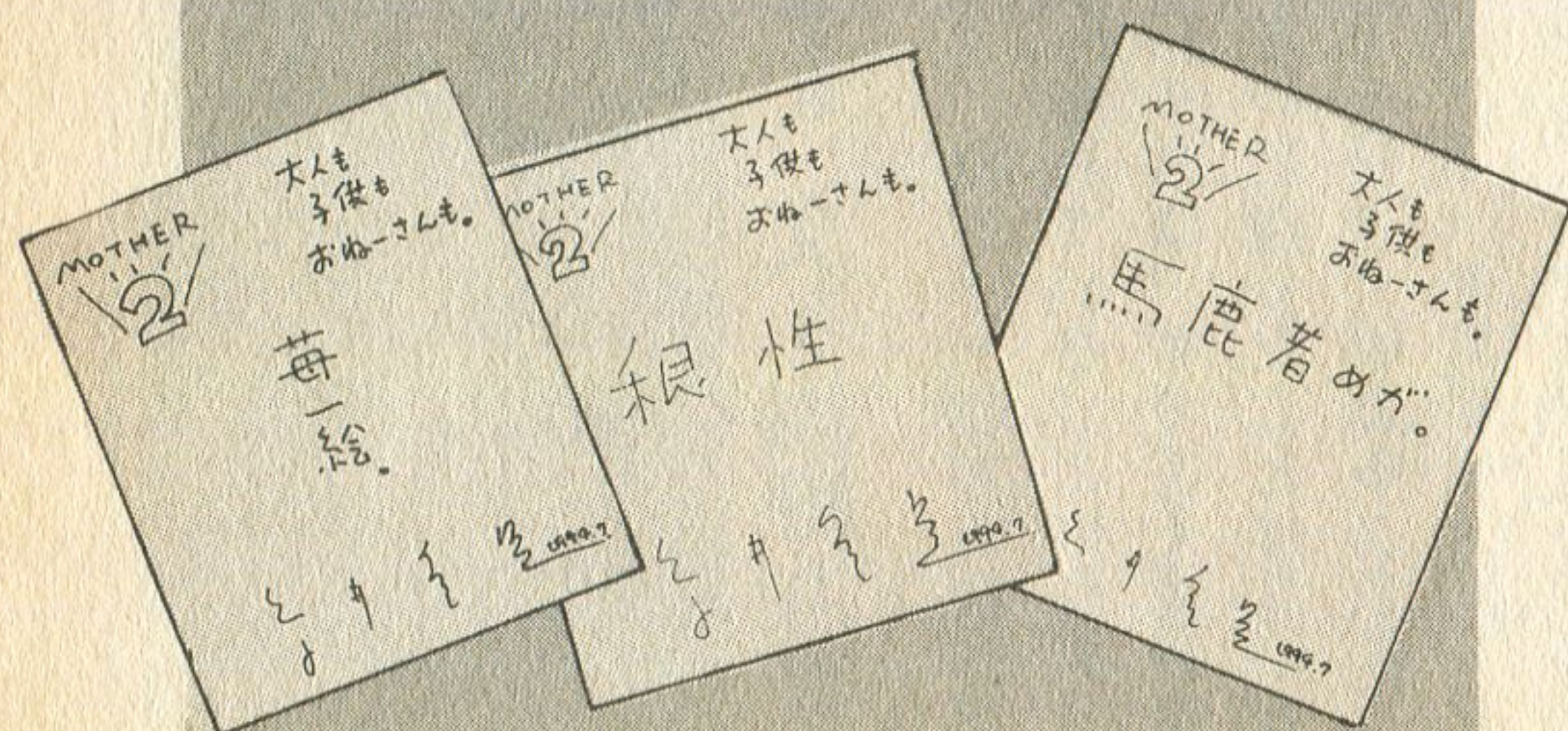
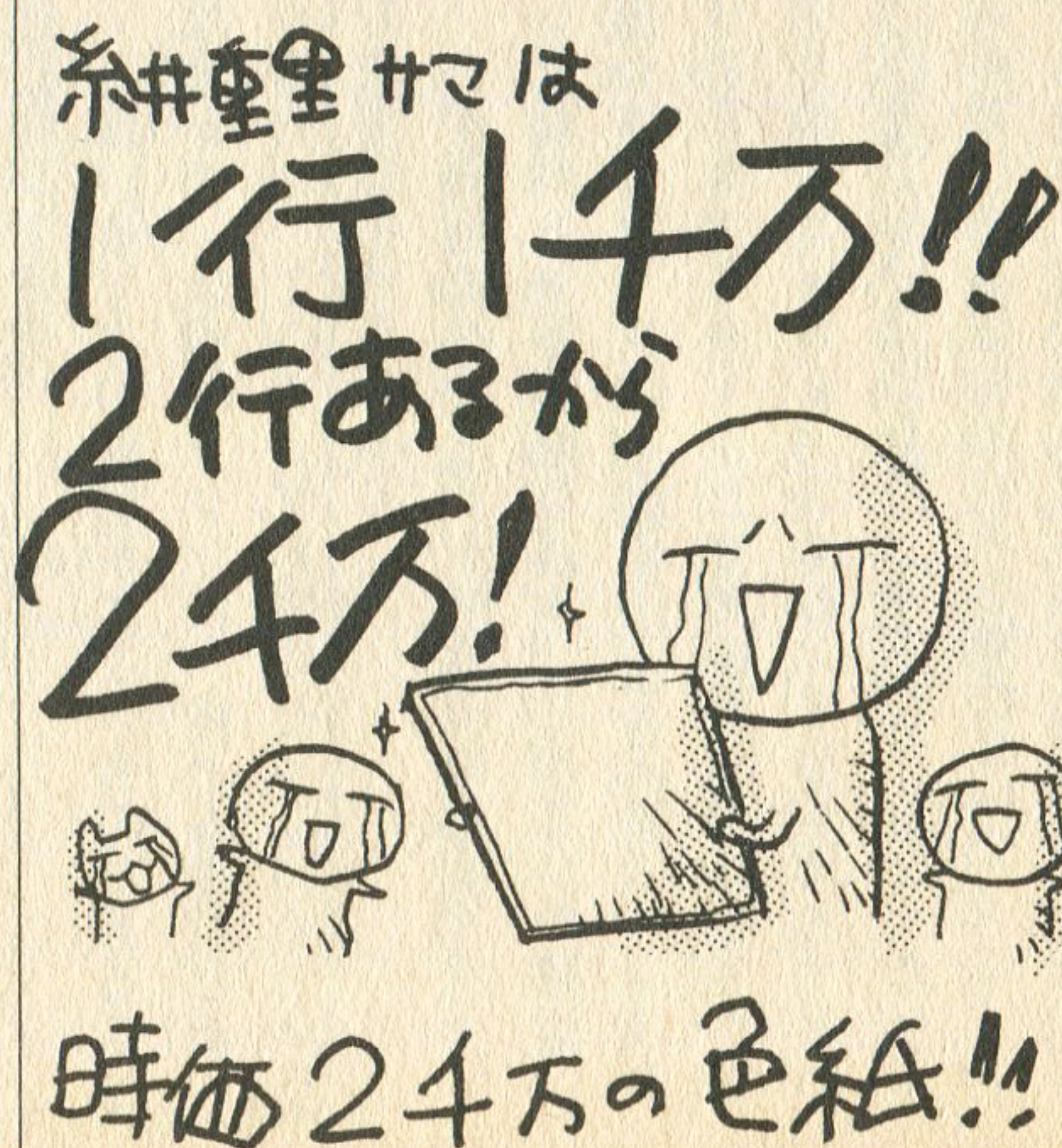
「相手の技の全部を読みとる力がないと、戦いにはならないですからね。まあ、そんなことといったって、簡単にはできるもんじゃないですよ。ぼくだってね。ぼくは方法を見つけるのはうまいけど、それはオレの仕事じゃないから、お前らヤレって言って。お前そんなこと思い付かなかっただろう。オレはもう思いついた（笑）。こういうジジイがね、ゲーム業界にいてよかったですよ。本当に」

── 本当によかったです（笑）。

「ぼくが言葉でいってるスポーティな感覚っていうの、本当にやってるやつがいると、『うらやましいなー』と思うわけですよ。そういうことで一見段差がある世代間がやりとりしてく、っていうのが、ぼくのテーマなんですよね。だから、ゲームこんな一生懸命やってんのも、そういうことがあるのかもしれない。だって、細川総理だ村山総理だっていってるけど、いずれあなた方の世代の人が、総理やるんだよ。そう思うと、若いやつはダメだとか、言ってらんないよね。お前らに任せるんだから、頼むぜってことですよ」

── ありがとうございました。

PRESENT

糸井先生直筆、ありがたいお言葉付き色紙を各１名様、合計３名様にプレゼントします。

あて先
〒104 東京都中央区新富2-4-5ＮＫ新富ビル
マイクロデザイン出版局ゲーム批評編集部
糸井重里先生の色紙プレゼント係
発表は次号の「ゲーム批評」にて行います。

イラスト／斎藤 亜弓

マルチメディアへの［挑戦］1

任天堂・セガ・ソニー情報戦線三つ巴

文＝佐野あきら
Akira Sano

次世代マシンの可能性

「32ビットのRISCプロセッサを載せた新しいゲームマシンがもうすぐ出るよ」という話をゲーマーの友達からきいたのは'93年の秋口だった。ほんまかいな、というのが正直な感想だった。にわかには信じられなかった。

RISCプロセッサといえば、そのころ各メーカーがようやくワークステーションへのシフトを終えたばかりの最新チップで、パソコンにもまだ搭載されていなかった。その性能はとにかく「むちゃくちゃ速い」というもっぱらの評判で、従来のワークステーションでは十数分かかっていた処理をわずか数秒でやってのけたとか、インテルがやたらとコマーシャルを流すようになったのは実はRISCの進出から世間の目をそらすためだとか、いろんな噂がぼくの周辺でも盛んに飛び交っていた。

「そんなすごいチップ、ゲーム機なんかには必要ないんじゃないの」ひどい言い方だが、これが本音だった。

だから松下が3DOリアルを鳴り物入りでデビューさせ、あれよあれよというまにソニーがプレイステーションを、セガがサターンを発表し、大御所任天堂がウルトラ64をブチ上げて一気に戦国乱世に突入した今のゲーム業界の状況にはただただ唖然とするばかり。32ビットどころか64ビット、50MIPS〜100MIPSなんて数字がほいほい出てくるのだから、もう、開いた口がふさがらない。

唖然としつつ、コンシューマー向けゲーム機の進化が、ある部分においては完全にパソコンを追い抜いてしまったんだなと思った。そして、これまで兄弟分のような存在だったパソコンとゲーム機は、これからは確実に別々の世界を目指していくのだな、とも思った。BASIC世代のぼくには、少し寂しい話ではある。

任天堂のウルトラ64のCPUはビット数64ビット、内部クロック100MHZ、処理速度100MIPSというスペックをもっている。

最も、64ビットの方が数字が多いから32ビットより優れている、という訳ではない。ビット数というのは、車で言えば排気量のようなもので、多いに越したことはないのだが、車にターボチャージャーがあるように、コンピューターもグラフィックアクセラレータ等の補助チップをつけることでCPUをいじらずに性能を上げることができる。

とはいえ、この数値がすごいものであることは確かで、次世代マシンに一体どんなことができるのか、このチップを例にとっていくつかその未来像を考えてみよう。

まず画面のグレードが桁違いになる。ポリゴンと動画と実写の取り込み、この3つの機能はあって当然、という感覚になるだろう。「ストリートファイター3D」とか鳥山明のキャラクターがアニメーションする「ドラクエX」とか「実写取り込み超兄貴」（うーむ）といったゲームが楽しめる日も近いかも知れない。

サウンド機能も優れたものになる。BGMに

はフルオーケストラの演奏をそのまま取り込むなど、贅沢な作り込みができるようになるだろう。

さらに想像を逞しくするとマルチタスクのゲームができるようになるかも知れない。マルチタスクとは複数の仕事を並行して処理することで、ひとつのマシン上でRPGと格闘ゲームと麻雀ゲームを家族3人そろってやることもできるし、ひとつのゲーム内で複数のイベントを同時進行させることも可能だ。つまりテーブルトークRPGのように、何人ものプレイヤーが各々勇者や魔法使いや遊び人になりきってそれぞれのドラマを同時に進める。そして、それぞれのドラマが互いに結び付いて、やがてひとつの壮大な物語を作り上げる、ということもできるわけだ。

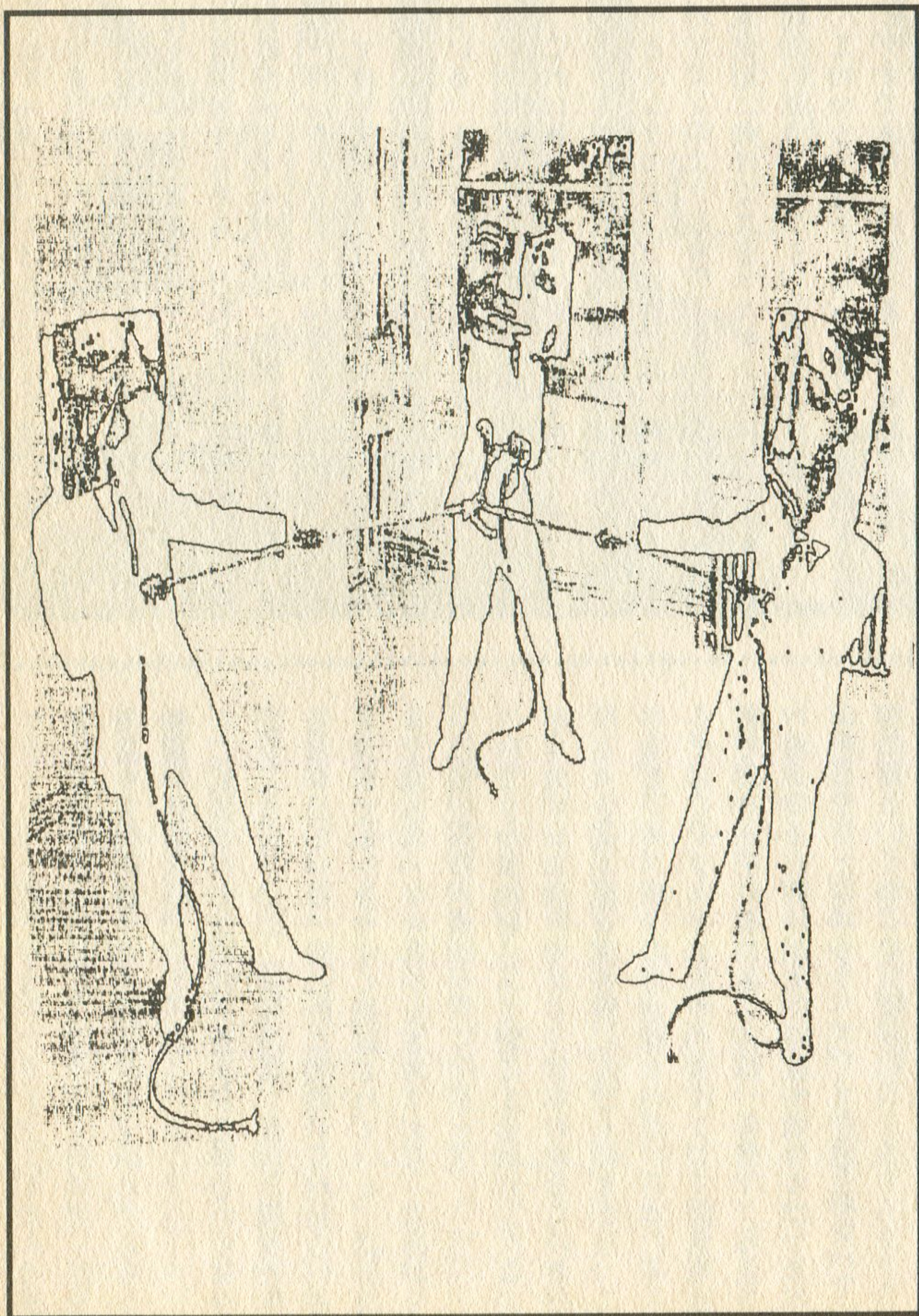
バランスを欠いた高性能

と、ここまで書いてきた次世代ゲーム機の未来像には、実はひとつの注釈を付けなければならない。それは「CPUのパワー、CPUの性能に限って言えば」と言うものだ。

残念ながら、次世代機の仕様やその価格からみるかぎり、どのマシンもCPUのパワーを使い切れていない。システム全体の能力バランスが取れていなければ、どんなに優れたプロセッサを載せても意味がない。F1マシンのエンジンを軽自動車に積んでるようなものだ。

たとえば内部メモリひとつとってみても圧倒的に足りない。3Dだの実写取り込みだのをやろうというのなら最低4メガバイト（32メガビット）、アニメーションともなれば8メガバイトは欲しい。データの伝送速度も上げなければならないし、第一、解像度の低い家庭用テレビにRF信号でデータを送っている今の出力方式では、高画質といったところで限界が見えている。

家庭用テレビの解像度は320×200ドットである。この数値がどれくらい低いかというと、なにしろ漢字の表示が難しいというような、そんなレベルなのだ。ちなみにパソコンでは640×480ドットから1024×768ドットのハイレゾモードに標準が移りつつあり、複数の表示モードに対応できるマルチスキャンディスプレイが一般的になっている。

パソコンの進化はシステム全体の進化として

現われる。どれか一部分だけがぽつんと突出して優れている、というケースはありえない。新しいCPUが生まれれば、それはメモリの増加をまねき、メモリの増加はより高性能な周辺機器を求め、さらにはより優れたソフトウェアの登場を促し、それが再びCPUの進化につながる、といった調子で次から次へと連鎖反応的な発展をするものなのである。

今回、次世代ゲーム機のスペックを見て、最も不思議なのはその点であった。

本当にゲーム機のクオリティをアーケード、もしくはそれ以上に上げたいのであれば、全体のグレードを上げなければならない。しかしそんなことをすれば、パソコンの上位機種なみのコストがかかることも覚悟しなければならない。

全体のバランスを崩してまで、こんな優れたチップを載せる必要があったのだろうか。そこから得られる性能は、決してCPUの数値が示す程のものにはならないのに。

マルチメディアの真実

それやこれやを考え合わせると、やはり各メーカーは（否定しているところもあったが）将来のマルチメディア市場にターゲットを向けて、少なくともマルチメディアに対応できるくらいに余裕を持たせて各マシンを設計したのではないかと思ってしまう。

マルチメディアは最近では言葉のイメージだけが先走っている感がある。

CD－ROMとサウンドボードがついていればそれだけでマルチメディア機でござい、という雰囲気すらある。これはこれで間違いではないのだが、マルチメディア機の持つ可能性のごく一部分をとりだしたにすぎない。

マルチメディアソフトは本来、大容量デジタル通信網のうえを走らせるものとして考えられている。ISDNだの情報ハイウエーだのと最近の新聞紙面を賑わせている代物だ。

これは単純にいえば電話線をすべて光ファイバーケーブルに置き換え、電話機の代わりにもっとインテリジェンス性の高い機械（たとえばパソコンのようなもの）を各家庭に置くことで、来世紀に向けてコミュニケーションの能率を飛躍的に拡大しようという途方もない計画だ。

このマシンはテレビであり、映画館であり、ビデオであり、CDであり、電話であり、FAXであり、百科事典であり、TokyoWalkerであり、少年ジャンプであり、チケットぴあであり、クレジットカードであり、現金引き落とし機でもある。もちろんゲームマシンでもある。

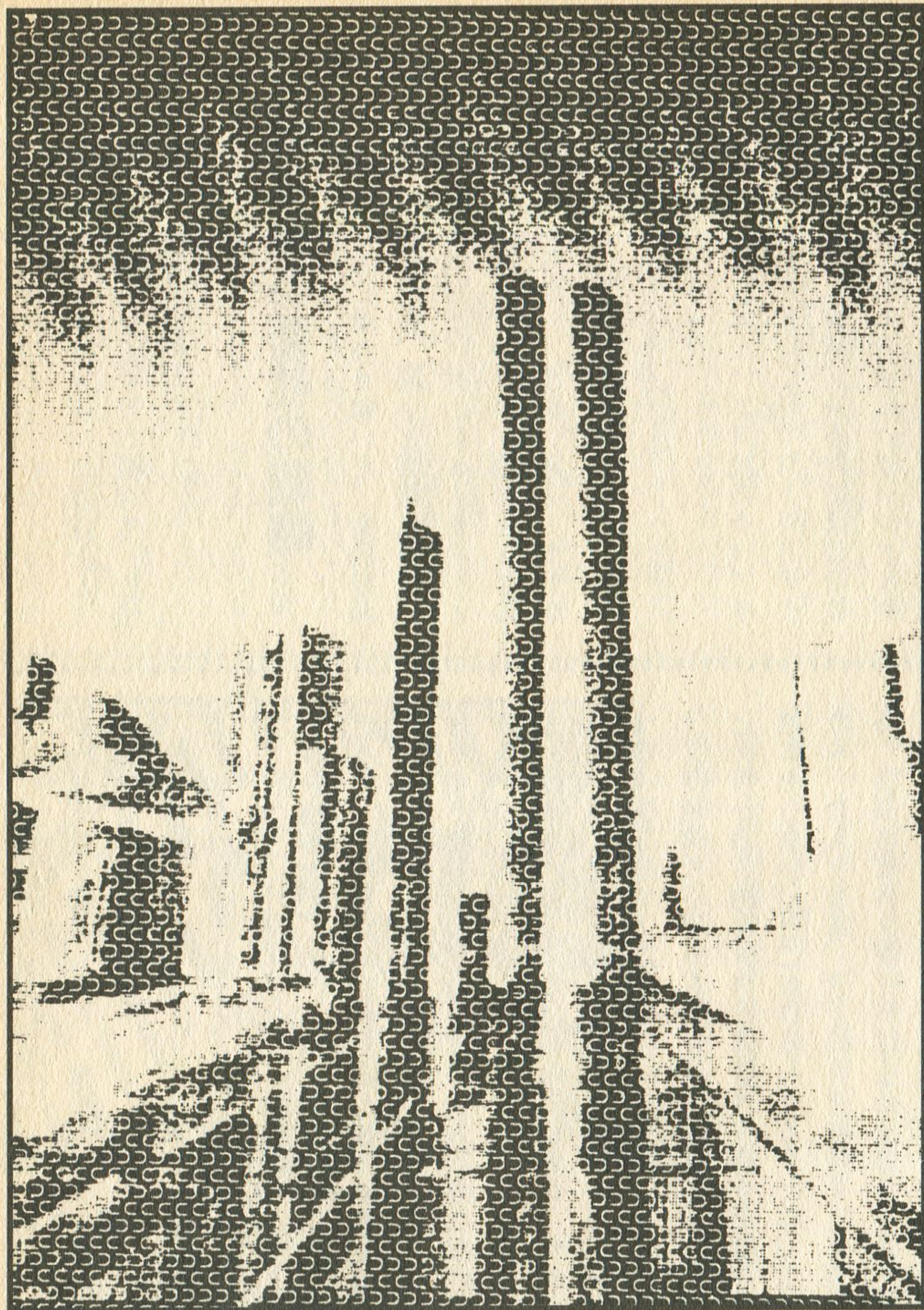
つまりなんでもできるのだ。

パソコン通信をうんと高性能にしてビデオデッキなみに普及させたものだと思えばまあ間違いない。

これはつきつめて考えると、21世紀のコミュニケーションの在り方や、ライフスタイルの構築にまで大きな影響を及ぼすシステムで、社会構造や文化構造すら大幅にかえていくであろう物凄い概念なのである。

これについては岩波新書からそのものずばり『マルチメディア』（西垣通著）という優れた解説書が出ている。技術的な問題から政治的いきさつまでわかりやすく網羅されている。認識論まで立ち入って考察がなされており、大変おもしろい。業界人必読の書といえよう。

いささか夢物語じみて聞こえるかもしれないが、大マジな世界である。日本のかなりのお役所と大企業が寝る間も惜しんでしのぎを削っているビジネス戦争の最前線なのだ。日本のみならずECやアメリカもやっきになって開発を進めており、その裏にある各国、各省庁、各企業の虚々実々の駆け引きや陰謀や切ったはったの複雑なやりとりはもう、スパイ小説も顔負けで、実に何というかこの、物凄い。

例をひとつあげると、ハイビジョンテレビがある。これはアナログ方式で日本のオリジナル技術だ。一方アメリカはデジタル方式を次世代高品位テレビに採用しており、どっちを国際標準規格にするかでもう何年も開発競争が続いている。これはISDN（米国では情報ハイウエー）用のモニタとしての市場が予想されるからで、採用されたほうは、一気に21世紀の全世界標準のノウハウとパテントを手に入れたことに

なる。破れたほうは膨大な開発費用をドブに捨てたことになり、さらに莫大なロイヤリティを払わなければならなくなる。日本ではNHKが自らの浮沈をかけてこの勝負に挑んでいる。毎年、あきれるほど大量の技術開発が行われ、特許数もうなぎのぼりだ。決してJリーグがでかく観れるというだけの理由で大画面テレビがばかすか発売されているわけではないのだ。

情報家電としての次世代マシン

さて、高品位テレビはデジタル通信ネットワークの中で「出力」側にあたる技術である。では「入力」側にあたる技術は一体何だろう。

そう、ここで次世代ゲームマシンたちが登場するわけである。日本にはキーボード恐怖症、パソコン嫌悪がいまだに根強く残っている。会社でならともかく家でもパソコンと向き合うなんざ御免こうむる、というわけだ。

だが、ゲームマシンならばアレルギーは存在しない。いまではファミコンのない家庭のほうが珍しいくらいだ。

いずれはマッキントッシュのようなマシンが自動車のような感覚で各家庭に普及するだろう。それを使いこなすにはある程度の教育が必要になる。しかし今世紀中にはまだそんなものは不要だし、回線のインフラも進んでいない。

現在のISDNはまだ1500キロビット/秒程度の速度しか持っていないので、できることといったら文字放送や辞書サービス、通信カラオケやチケット予約サービスといった、あまりスピードを要求されない仕事ばかりだ。

これならばゲームマシンのスペックでもマルチメディア入門マシンとして立派に対処できる。情報家電の第一歩だ。事実、ゲームのファイル転送サービスはケーブルテレビでセガがすでに行っている。

3DOは最初からこれを意識していた。宣伝文句にもしている。AT&T（米国電信電話会社、つまりアメリカ版NTTだ）製の3DOには最初から通信機能が搭載される。そしてセガサターンはNECの『C&C　VAN』ネットワークの端末として通信カラオケに対応できるバージョンを開発中ということだ。プレイステ

ーションにもモデム接続用のI／Oポートがつくという話がある。マルチメディア端末として使うのであれば、高性能CPUの採用も、拡張性の高いシステム構成も納得がいく。

新機種に見る各社の戦略

マルチメディアは仁義なき戦いだ。業務提携と訴訟騒ぎ、買収と追放、握手と裏切りが毎日のように行われる世界だ。ゲームメーカーもさまざまな企業と提携を行ったが、明日どうなるかはだれにもわからない。だが、各メーカーが何を欲しているか、何を目指しているかはわずかながらみえてくることもある。

主な提携先をみてみよう。

まず、ソニー。ここはミップス社のチップを使っているが、もともと同じ石でワークステーションを開発していた実績があるのでほぼ自社技術と言って良い。むしろエピック・ソニーグループの膨大なマルチメディア資産と資金力が、規模の差はあれベンチャー系といっていい任天堂やセガには脅威であろう。

一方、任天堂はシリコングラフィックス社と提携した。ネットワークではなくグラフィックに優れた企業を選択したところに、任天堂のマルチメディアに対する消極さを感じてしまう。ニンテンドーのブランドと流通経路をもってすればあらゆるハードメーカー、ソフトハウスがよりどりみどりのはずなのに。（たとえばノベルと任天堂が提携したら、米国のソフト勢力地図は一日で塗り変わる）。

任天堂はどうやらハイテク企業ではなく玩具メーカーの地位に留まろうとしているらしい。「みんながマルチメディアに走るので、私、ゲームを独占させてもらいます」といったところだろう。その判断が吉とでるか凶とでるかはまだわからない。ただ、凶とでた場合、任天堂はおそらく業界トップの座には永久に戻れないだろう。

一番気合いが入っているのがセガだ。サターンでびっくりしたのは合計9個ものチップを使っていることで、これくらいの規模になるとチップの制御だけでも大変な負担で、やはりOS、というかOS的なシステム管理ソフトがないと話にならない。どこが作るんだろうと思っていたら、なんとまあ、天下のマイクロソフトである。会長のビル・ゲイツはもともとホーム・コンピューターにすごい興味があって、テレビパソコンを熱心に調べていたという噂もあったが、まさかねえという気分だ。そんなひまがあるんだったらはやくウインドウズのver．4をだしなさいよ、と突っ込みのひとつも入れたくなる。

マイクロソフトにはあのBASICやMS－DOSを作った実績があるわけで、システム管理ソフトをいかに少ないメモリ上で動作させるかというノウハウは世界一だ。セガが魅力を感じたのもそこであろう。もっともゲイツもかなり食えない男として知られている。商売の強引さは任天堂といい勝負だ。有名な話だが、マイクロソフトはMS－DOSの後継OSとしてIBMと共同でOS／2を開発しながら、裏ではウインドウズの開発に力を注ぎ、ちょっと抜け駆けっぽいやり方でウインドウズver．3を発表した。OS／2より先に自社製品で32ビットOS環境をそろえたわけで、ダシにされた形のIBMは怒ってマイクロソフトとの関係をご破算にしたが後の祭り。ウインドウズは売れに売れ、今やウインドウズにあらずばパソコンにあらずという勢いはご存じのとおりだ。

セガはIBMの轍を踏まぬよう、十分注意してこの爆弾小僧とつきあう必要がある。

そしてセガは任天堂とは対照的に徹底してハイテクホビーにこそ未来があると考えているようだ。先端技術が新しい商品を生み新しいニーズを開拓するというこの考えは、まさしくアメリカのハイテクベンチャーたちの思想と同じで、アメリカ生まれのセガらしい。

パソコン業界との関係

これらの企業戦略に共通していることは、まず第一にパソコンメーカーの姿がまったく見えないことだ。パソコンメーカーの反応も聞こえ

てこない。

あれだけマルチメディアパソコンという言葉を連呼しておきながらマルチメディアゲームマシンに対して何の反応もないのは驚きというより不思議である。

NECはおもちゃショーにFXを出展したが、PC98との互換性を強調しているところに、いまひとつ方向性の違いを感じてしまう。見方をかえれば98ユーザー以外の人へのセールスポイントは？と言うことになるわけで、単体の情報家電としては弱いと言わざるを得ない。

第二に、ハードウェア技術がすべてワークステーションのものだということである。

今までのゲームマシンは大なり小なりパソコンの影響があったものだが、次世代ゲーム機にはそれがない。インテルのCPU（PC98やDOS／Vパソコンに載っている）やモトローラ（X68000、マックが採用）のCPU等、どこも使っていない。最初のほうにも書いたが、次世代機は技術的にはパソコンと無関係のものと見るべきだろう。

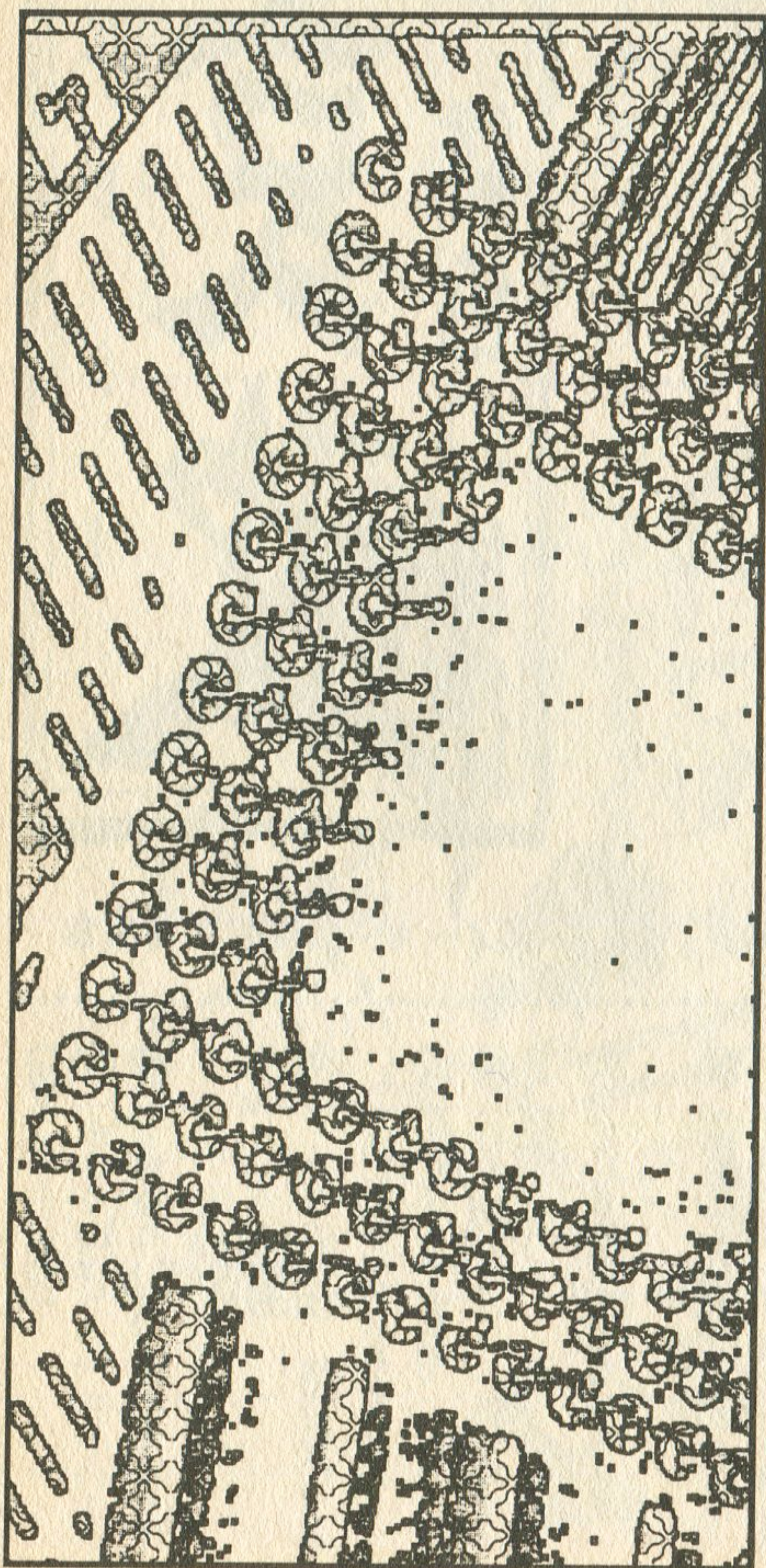
第三には、提携先に外国企業の名が多いことだ。松下をのぞけば、日立がセガにCPUを提供するぐらいである。余談だが、日立のコンピューターのコマンド方式はIBMに酷似している。もしアーキテクチャも似ているとすると、マイクロソフトにとってはさぞOSを作りやすい環境なのではあるまいか？

ビジネス界の最大の話題？

これらの状況から考えてみると、どうもゲームメーカーにとっては、日本よりもアメリカ市場のほうがオープンで仕事がしやすい環境なのではないだろうか。

考えてみればゲームメーカーは日本に初めて登場した本格的ベンチャー企業といっていい。大型コンピューターのソフトハウスは口ではベンチャー企業を名のっていても、自分たちが所詮はハードメーカーの下請けに過ぎないことをだれよりもよく知っている。

日本の情報通信産業は戦後、郵政省や通産省の庇護のもと、NECや富士通、沖電気、東芝、日立といった大手メーカーがすべてを支配してきた。その中にゲーム業界出身のハイテクベンチャー企業が割り込もうとしても、それを許さない閉鎖的な土壌ができてしまっているのかも知れない。

あるいはセガや任天堂やソニーは、アメリカ側から、アメリカ企業としてマルチメディア戦争に殴り込みをかける気なのかも知れない。そうなれば2010年には、ニンテンドーとセガとマイクロソフトによるアメリカ連合軍のNECや富士通への挑戦が、ビジネス界の最大の話題となっているかもしれないのだ。そのときあなたの目の前にあるマシンには一体どこのメーカー名が刻まれていることになるのだろうか。

広報哀歌（エレジー）
緋色の施律

絵と文
某メーカー広報担当 井坂恭一

広く報せると書いて広報と読む。それは企業から世間に開かれた窓。常に笑顔、前向きに、自社の商品に自信を持ち続ける、これこそがあるべき広報の姿。これは信じることの美しさを綴った魂の記録である。

◇某月某日・あるRPGの場合

社として初めてのRPGの宣伝活動に燃えに燃えた私は、人生をなげうって雑誌社に日参した。

㊓「イケそうじゃないですかパーッと特集組みましょう、パーッと！」
㊘「パーッとですか（詠嘆調）」

待ち構える困難がなければ人生は空しい、と常日頃思っていた私に千載一遇のチャンスが。

【開発者との会話】

㊐「すみませんダメなんです」
㊘「ダメなのか？」
㊐「とってもダメです」
㊘「雑誌の人も待っているんです」
㊐「頑張ってはいるんですが…」

【編集者との会話】

㊘「すみません」（すまなそうに）
㊓「困ります」（小怒）
㊘「発売日も延びてしまうんです」
㊓「困りましたね」（中怒）
㊘（明るく前向きに）「実は同時に進んでいる別の作品があるんですが…」
㊓（気のない声で）「はあ」
㊘「そちらと発売順序が差し替わる可能性も出ています」
㊓「……」
㊘（明るく前向きに）「そちらの記事、というわけにいきませんか？」
㊓「編集長と相談してみます」

【上司との会話】

㊘「商品案内のチラシ、これで作り直すの2回目ですよ」
㊤（重々しく）「うむ」
㊘「雑誌広告の差し替えは間に合わないと思いますが」
㊤（重々しく）「うむ」
㊘「記事の方は今交渉中です」
㊤（重々しく）「うむ」

【編集者との会話】

㊘「どうでしょうか」（びくびく）
㊓「予定通りいけ、とのお達しです」（きっぱりと）
㊘「ということは……」
㊓「ということは、締切迄に、予定の枚数の、写真を必ず」
㊘「必ず……ですね」
㊓（釘を刺すように）「必ず！です」
㊘「もしも間に合わない場合は……」
㊓（杭を打ち込むように）「必ず、です」

【開発者との会話】

㊐「企画仕様がいくつか変わる事になりそうです」（きっぱり）
㊘「え、それは、」
㊐「納期優先ですから仕方がありません」（きっぱり）
㊘「写真は？」
㊐「何とかします。あ、それからマップが変更になりました」
㊘「え、それは」
㊐「それからストーリーはなくなりました」（平然）
㊘「え、それは」

不満など何も、悔いなどこれっぽっちも（そういえば、こんな事もあったなぁ）。

◇某月某日・あるAVGの場合

社として初めての超大作っぽいAVGの発売は半年以上遅れていた。しかし何故か広告は「近日発売予定」のまま出され続けていた。良い時代だった（のかもしれない）。

【ディレクターとの会話】

広「え、会社に出てこない？」
デ「この間までは、週一回は来ていたんですが」
広「……」
デ「……」
広（にこやかに）「いつ完成しますか？」
デ「今、残されたプログラムを解析しています」
広「……」
デ「彼にしか解析できないかもしれません」
広「逃げたな」

【上司との会話】

広「メインプログラマーが逃げたそうです」
上「……」
広「宣伝予算、削らないでくださいよ」（なみだ目）
上「……」

【ディレクターとの会話】

広「上司は何も言ってくれません。こうなったら私たちだけで幸せをつかみましょう！」（危険なまでに明るく）
デ「つかみましょう！」（やけくそ）
……冬だった。

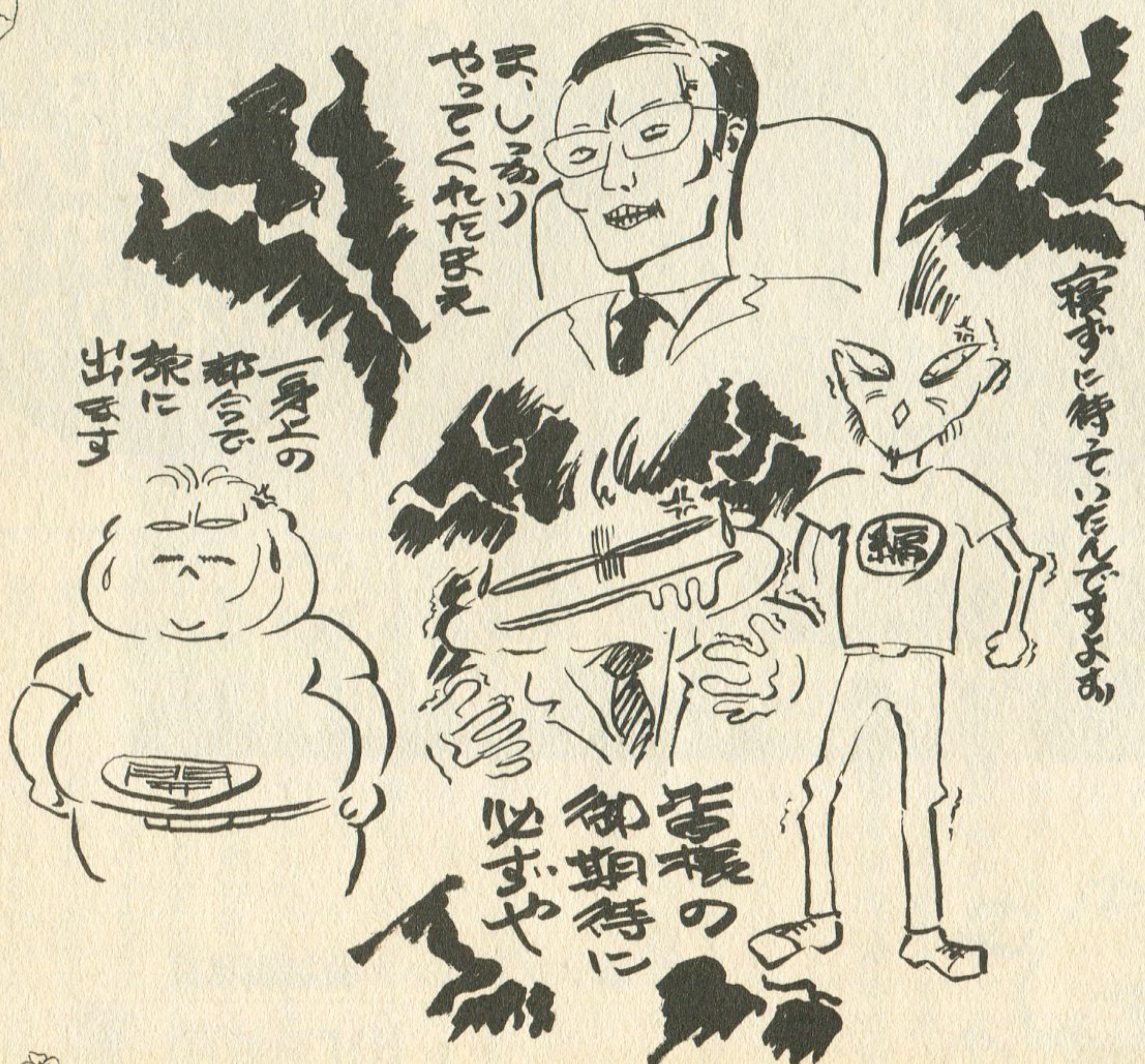
【編集者との会話】

広「やっとあの作品が完成しました」（努めて明るく）
編「エーット、何でしたっけ？」
広「ほら、一度4ページで特集する予定で中止になって散々迷惑かけたAVGですよ、はっはっは！」
編（氷点下数十度の口調で）「仕事がありますので、失礼……」

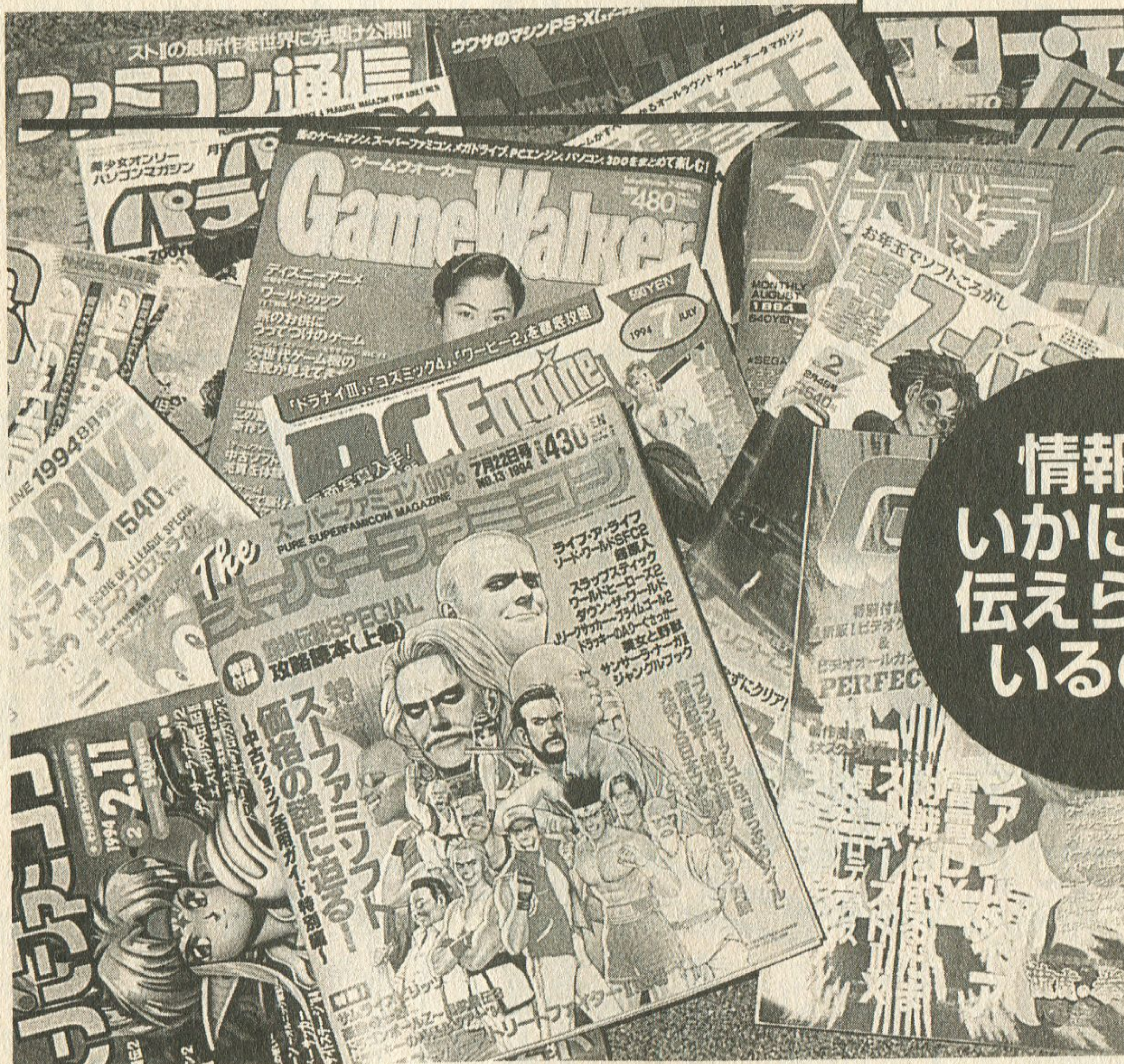
素晴らしい出会い、突然の別れ、いい汗かいた、いい嘘ついた、なんと感動的衝撃的な広報の日々

【数年後、新入社員との会話】

新「昔、買いましたよあのゲーム」
広「面白かったかい？」
新（明るく）「すぐ売りました」
広「……そうか……」

私？　私はどのような状況においても自社の商品を信じ、明るさを失わず、最後まで戦う一介の広報。

ゲーム雑誌の意味

Meaning of Game Magazine

ゲーム雑誌批評

情報はいかにして伝えられているのか

㈱ソフトバンク 統括編集長

川口洋司

毎月発行されるたくさんのゲーム誌。新作情報から始まって、完全攻略マップ等、記事の制作手法もパターン化しつつある。ゆえに雑誌社も人気ゲームの情報を掲載するために、「駆け引き」や「取り引き」の毎日である。メーカーも多くのページに掲載させるため、資料の提供をバランスよく行わなければならない。ふだん読者の立場では分かりにくい、ゲーム誌の事情とはいったい何か？

ゲーム雑誌の誌面に出ない情報

毎週色々なゲーム雑誌が書店の店頭に並ぶ。それらのページをめくると、次世代機、新作ソフト、裏技、ゲームデザイナーのコメント、と実に様々な情報が、これでもかと言わんばかりに詰め込まれている。

ゲーム雑誌を初めて読んだ人は、だいたいこう言う。

「目が痛くなる」。

しかし、ゲーム雑誌の読者は、そんなことにお構いなしに、複雑怪奇な誌面から、気になるメーカーのこと、期待の新作のこと等自分が知りたかった情報を、勝手に読み取っていく。

ところが、ゲーム誌は、ゲームに関する朝日新聞でも、週刊文春でもないので、すべての情報をカバーしているわけではない。なかには、誌面になかなか出ない情報もあるのである。

このような情報は、ゲーム誌が、わざわざ誌面で述べるまでもないと思っている、読者にはあまり関係ない、雑誌を作っている人間しか知らない、自分達にとってあまりにも日常茶飯事のことである。

それは、例えばソフトメーカーが、いかにして情報を雑誌社に渡し、それがどういうプロセスを経て、雑誌の誌面になっているか、というようなことである。

ソフトメーカーと雑誌社は、どういう関係にあるのか。雑誌に掲載している情報は、いかにして編集部に届けられ、雑誌に掲載されるのか。

メーカーと雑誌社の関係

ゲームソフトメーカーの広報担当者（どこでもだいたいこういう仕事をする人はいる）は、新作ソフトの発売が決まり、画面写真、資料等PRに使える素材がある程度揃ったら、編集部へ連絡する。

もちろん自社の発売予定ソフトをできるだけ雑誌で取りあげてもらい、その結果1本でも多くソフトをユーザーに買ってもらうためである。

こうした目的をもって、広報担当者は、編集部へ連絡をとり、ユーザーにソフトの内容をアピールするため、ゲームソフトの開発バージョンや画面写真、資料等を持って、ゲーム雑誌を発行している出版社を訪れる。

しかし、前人気の高い新作ソフトは、雑誌の売り上げも左右しかねないので、情報提供者であるソフトメーカーが、どうしても優位に立ってしまう。

となると、ソフトメーカーがわざわざ出版社へ出向かなくても、編集者がメーカーを訪れてくれるので、取材範囲を決めて勝手に取材させる。

無名なゲームソフトは、だいたい前者のパターン、有名なメーカーやヒットシリーズの続編ものだと、だいたい後者のパターンになるようだ。

だから、無名なゲームソフトが大ヒットすると、当然のようにその続編は、後者のPRパターンをたどることになる。

他方、かつては大ヒットを連発していたが、今は並みのソフトメーカーになっているところはどうかと言うと、人間いったんいい生活を覚えてしまうと、なかなか生活のレベルを落とせないのと同様に、相変わらず後者のPRパター

ンをとっているところが多いようだ。まあ、どちらがいい悪いという話ではないが。

さて、このような情報の提供パターンのほかに、ソフトメーカーの人手が不足している、雑誌の効果を疑問視しているのでPRはどうでもいいと思っている、編集者と名乗る大人のような子供のような人たちが嫌い、対人恐怖症等の理由で、広報担当者が、編集部へアクセスすることなく、画面写真や資料、開発バージョンのソフトを、いきなり送り付けるパターンもある。これが結構多かったりする。

こうして様々なパターンで資料が手に入るわけだが、それから各ゲーム誌編集部は、それを雑誌のどのへんで、何ページで紹介するのかという作業に入る。いわゆるページ台割を決めるのである。

しがらみの上に成り立つゲーム誌

そもそもゲーム雑誌は、ミニコミではなく商業雑誌であるから、公共の電波を私物化してはいけない、と繰り返し叫んでいる割には相変わらず私物化している放送局と同様、自社の経営のため、ひいては雑誌の存立のためには、最善の努力をしなければならない、という運命にある。

何しろ雑誌を1冊作るには、多くのスタッフが関わっており、それぞれの生活もあるので、おいそれと休刊はできないのである。

そのためには、毎号必ず広告を入れてくれるソフトメーカーや編集者と個人的に親しい間柄のソフトメーカーには、今後のことも考え、それなりに便宜を図ってあげなければならないこともあるだろう。

書きたいことも書けない、とは巷間でよく聞く話だが、書きたいこととは何か、ゲームについてきちんと論評できる評論家が何人いるのか、という問題にまで波及してしまうので、ここではあえて触れない。

さて、どこの編集部でもそうだと思うが、これは面白い！　というゲームソフトは、それほど多くない。言い方を変えれば、毎号紹介しているゲームソフトの多くは、ホドホドの面白さしかないわけで、あえて極端な言い方をすると、どのソフトでもユーザーのニーズは、変わらないのでは……と考えるのである。

しかし、こうしたソフトメーカーとゲーム誌の関係は、どちらかと言うとスタンダードな関係だと言えるだろう。今にして思えば、古きよき時代、あのころはよかったなァ、と言えなくもない。

では、現在はどうかと言うと、こうした関係がより複雑化して、ソフトメーカーと出版社の付き合い方も多様化しているのである。

キャラクタービジネスの蔓延

関係を複雑化している要因のひとつは、ゲーム業界におけるキャラクタービジネスの蔓延ではないだろうか。

キャラクタービジネス全盛の昨今、キャラクターの版権を所有している出版社とソフトメーカーは、当然のように親密な関係になる。

仲のいいところ同士で、できる限り多くの利益をあげようとするのは当たり前で、ゲーム誌は、情報を独占して雑誌の売り上げをあげ、ソフトメーカーは、常にその雑誌で記事が掲載されることでPR効果をあげるのである。

さらに、キャラクタービジネスを中心にした各種イベントやコミック、アニメ映画等、最近は実に様々なビジネスが展開できる。

そう言えば、お菓子や清涼飲料水、トランクスの例もあったし、そのうちドリンク剤や耕運機にゲームキャラクターが起用されるかもしれない。

さて、ソフトメーカーは、ゲーム誌も含めた色々な媒体と手を組み、こうしてより有効な展開を図っていくのだが、その中でまた新たな利害関係が生まれるわけである。

こうした利害関係は、雑誌情報ばかりでなく、攻略本の優先権等あらゆるところに影響を及ぼすようになってきている。

ところが、ゲームソフトがかつてに比べて売れなくなった昨今、さらに関係は複雑化しつつある。

それは、タイトル発表から有力と思われる雑誌とタイアップしてしまう、というやり方である。

ゲーム誌とメーカーの甘い関係

PRの効果に対する保険を特定の雑誌にかける、というこうしたやり方は、最近広告宣伝費があまりかけられないソフトメーカーの台所事情を考慮すると、なかなか合理的な方法と言えるだろう。

ただし、特定の雑誌と仲良くして、ほかの雑誌とも仲良くしたいという姿勢は、知り合いの新聞記者に言わせれば、「うちの業界の常識では、あまり考えられないことだよね」となる。

ソフトメーカーは、リスク回避のため、そのうち全ゲーム誌に情報をオープンにしてしまうため、結果として独占性が希薄になることも多い。

もともと歴史の浅い業界なので、義理も人情もあまり関係ない世界、そのへんはあまり気にすることはないかも。

利害関係のラビリンスに迷い込む

このようにソフトメーカーと編集部は、それぞれの事情をかかえながら、情報を手に入れ、台割を決定していくわけである。もちろん、これらがすべてではなく、それぞれの編集部は、利害関係のないソフトでもきちんと品定めをして、読者に情報を提供しているはずである。

出版社は、このように様々な事情を抱えながら、日々雑誌作りを行っているわけだが、ソフトメーカーのご好意で、他誌より優位に情報の入手ができる場合は、『独占スクープ、なんと巻頭100ページ！』なんてコピーを表紙に入れ、他誌に差をつけて部数を伸ばしたいところだ。

一方読者は、当然こうした事情を知らないので、A誌はいつもB社の情報が速い（取材が速い場合もあるが）、というふうに感じるのである。

かつては、情報の機会均等に気を使ったソフトメーカーも、最近ではそのへんをあまり気にすることもなく、また読者もそのへんにはあまりこだわらなくなり（たぶん）、ゲーム業界は天気晴朗なれど波高しといったところか。

情報提供の機会均等を老舗の家訓のように守っているのは、任天堂ほかごくわずかなソフトメーカーだけ、という現実。これもまたゲーム業界の現在の姿である。

さて、こうしたしがらみの中で、批評の価値と雑誌の役割とは何か。考えれば考えるほど、利害関係のラビリンスに迷い込みそうな今日この頃。ゲーム誌の誌面になかなか出ない情報は、ますます多くなりそうである。

こんなにある！ゲーム雑誌

【機種別専門誌】
■ファミリーコンピュータマガジン
徳間書店インターメディア
■THE　スーパーファミコン
ソフトバンク
■(勝)スーパーファミコン
角川書店
■電撃スーパーファミコン
メディアワークス
■PCエンジンFAN
徳間書店インターメディア
■電撃PCエンジン
メディアワークス
■BEEP！メガドライブ
ソフトバンク
■メガドライブFAN
徳間書店インターメディア
■3DOマガジン
徳間書店インターメディア
■MSX・FAN
徳間書店インターメディア
【TVゲーム総合誌】
■ファミコン通信
アスキー
■Vジャンプ
集英社
■覇王
講談社
■GAME　ON
小学館
■必本スーパー
宝島社
■電撃王
メディアワークス
■GameWalker
角川書店
■ファミコン通信攻略スペシャル
アスキー
■ゲームボーイ
マガジンボックス
■ゲームチャージ
マガジンランド
■EDゲームマガジン
ソニー・マガジンズ
■GAMEぴあ
ぴあ
■ゲーム批評
マイクロデザイン
【パソコンゲーム誌】
■LOG IN
アスキー
■コンプティーク
角川書店
■マイコンBASICマガジン
電波新聞社
【アーケードゲーム誌】
■ゲーメスト
新声社
■ゲーム必勝ガイド
白夜書房
■ゲームYOU
リイド社
■パワーゲーマー
マガジンボックス
【美少女ゲーム誌】
■パソコンパラダイス
メディアックス
■メガストア
白夜書房
■バグバグ
マガジン・マガジン
■PCエンジェル
オデッセウス
■ファンタジェンヌ
大洋図書
■電脳通信ピピ
マガジンボックス
■PCドルフィン
司書房
■電脳Beppin
英知出版

'94年9月20日現在

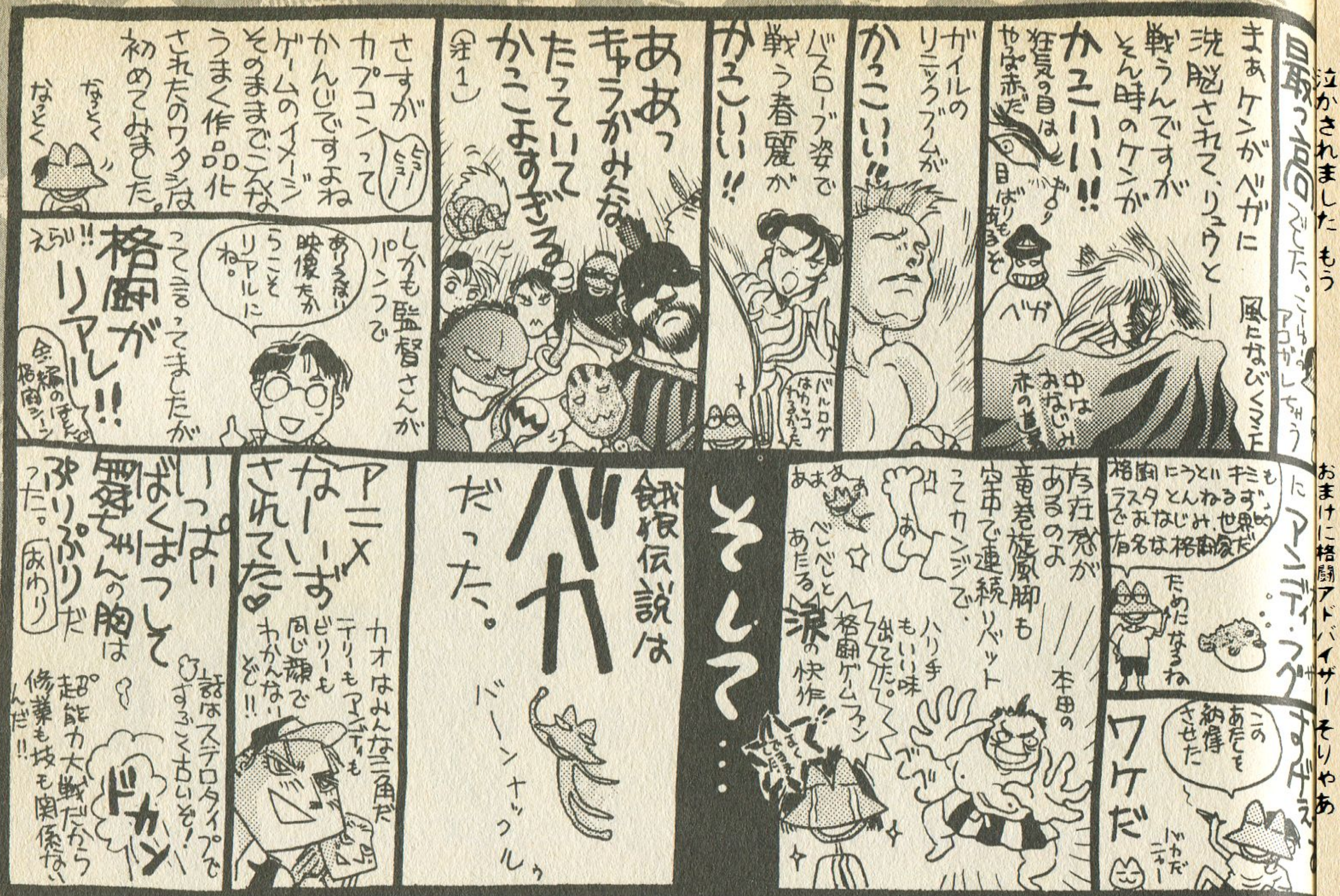
AYUMI SAITO'S

ゲームコミック食い散らかし

どうも、さいとーです。一応まんがなんかも描いてます。でもヘタです。

そんな私が、自分のこと棚に上げて、「ちょっとゲームコミックなんて食いちらかしちゃおう」って**凶暴**なこと考えてるわけです。

さて、それでは見ていきましょう。いっぱいありますねぇ。最近、**ゲームコミック**は人気があるみたいで、コミック雑誌は**ウハウハ**で『がろう』や『ストII』なんかの連載を始めたりします。あと、そーゆー、いわゆる原作ものじゃない、たとえば週刊少年マガジンの『**A・Iがとまらない**』なんていう、アレも、「コンピューターの中から女の子がぁ！」ってことで、ゲームコミックに入るかもしれません。しかし、このまんがはすごい。内容は、『**電影少女**(ビデオガール)』と『**ああっ女神さま**』をたして2で割って、3日3晩おなべでアク抜きすると、こーゆーまんがができます。これで**体育会系の方**にも十分おいしく召し上がれちゃうわけです。さすがは**マガジン**。的はずしっぱなしの**サンデー**とか、のびなやみっぽい**ジャンプ**とちがって、「読者の気持ちはがっちりつかみまっせ」ってカンジですか。

そんでは、本題の原作ものの方にいきましょう。やっぱり今は**サムスピ**ですかね。**アニメ化**もされちゃったし、あちこちで連載してるし、すげーです。んで、サムスピっていえば、やっぱり**ナコルルちゃん**でしょう。それを考えてるのは別冊少年サンデーのアレかなぁ。さすがキャンちゃん外伝をやってたサンデーです（バルログさまがかっ

泣かされました もう

おまけに格闘アドバイザー そりゃあ

最っ高でした。こーゆーアコガレちゃうに
風になびくマントにアンディ・フグ すげぇ

まぁケンがベガに洗脳されて、リュウと戦うんですがそん時のケンがカユいい!!
狂気の目はやっぱ赤だ
目ばりもあるぞ
ベガ
中はおなじみ赤の道着

ガイルのリニックブームがかっこいい!!

バスローブ姿で戦う春麗がかっこいい!!
バルログはかっこわるかった

ああっキャラがみんなたっていてかっこよすぎる
(注1)

さすがカプコンってかんじですよね
ゲームのイメージそのままでこんなうまく作品化されたのワタシは初めてみました。
ショーン
なっとくなっとく

しかも監督さんがパンフで
ありえない映像だからこそリアルにね。
って言ってましたが
格闘がリアル!!
えらい!!
余編のほとんど格闘シーン

格闘にうとい キミもラスタとんねるずでおなじみ、世界的に有名な格闘家だ
ためになるね
このあたしを納得させたワケだ
バカだニャー

存在感があるのよ
竜巻旋風脚も空中で連続ヒットってカンジで、
あし
べしべしとあたる
本田の
でで
ハリ手もいい味出てた。
格闘ゲームファン涙の快作!!

そして…

餓狼伝説はバカだった。
バーンナックルぅ

アニメなーいずされてたな♡
カオはみんな三角だ テリーもアンディもビリーも同じ顔でわかんないぞ!!
話はステロタイプですっごく古いぞ!
ドカン

いっぱいばくはつして舞ちゃんの胸はぷりぷりだった。
おわり
超能力大戦だから修業も技も関係ないんだ!!

(注1) キャラがたっている… キャラの特徴が良く表現されているっつー事ですわ。

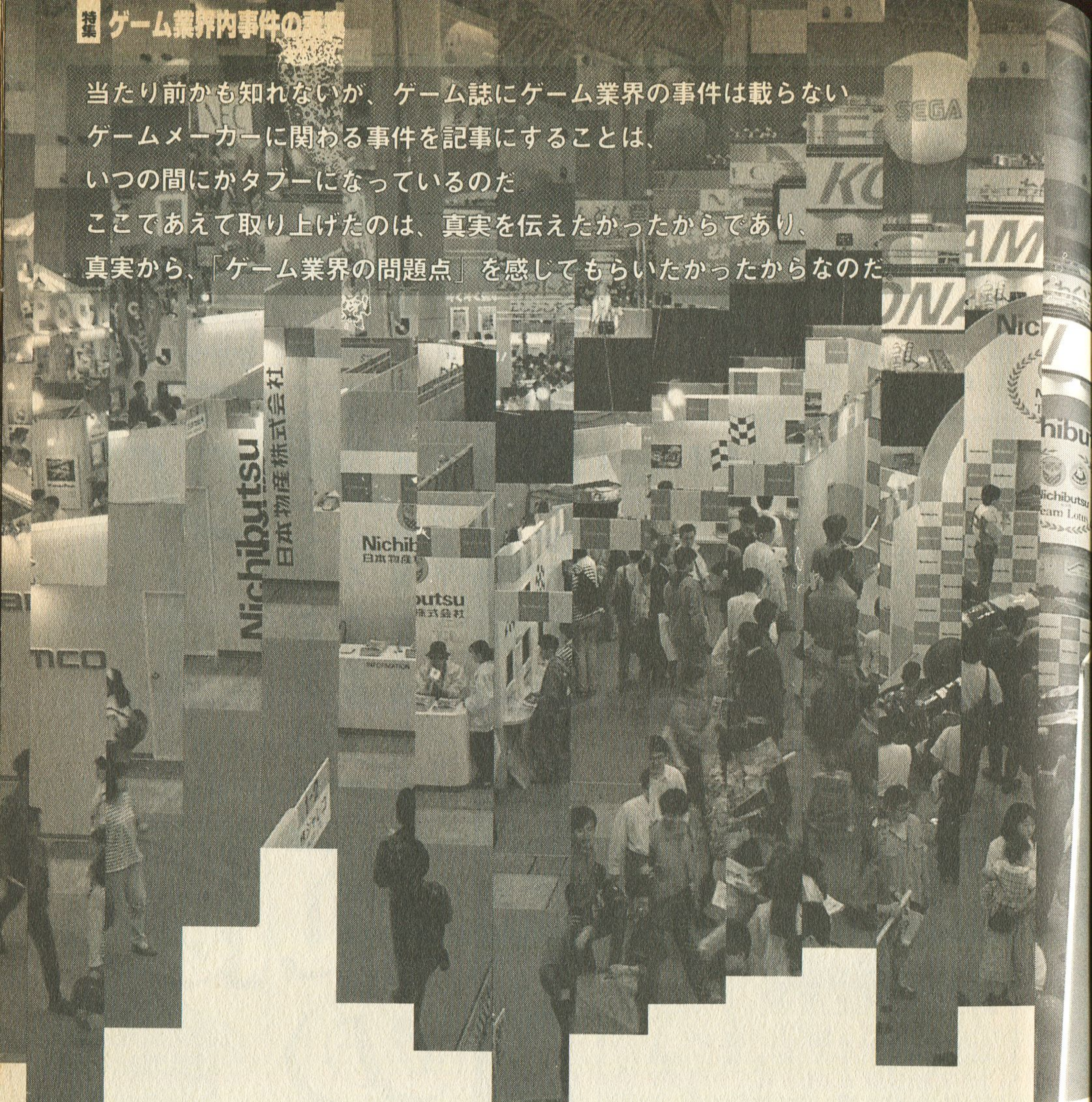
こよかったよん。きゅう。気絶

ちなみに、『覇王』でやってる石川先生のアレは、「魔界転生」ついに故郷に帰るってカンジか。他には『GAO』でやってるのも顔四角いし、決めゼリフばっちし、アニメっぽくてグーかしらん。それでは今回はこんなもんでおわり。

ゲーム批評創刊記念大特集第2弾

ゲーム業界内事件の真実

ゲーム業界は、特殊な業界だ。ソフト産業という点では、出版・音楽・映画業界と近いはずだが、実際にはまるで違っている。その最も大きな相違が、ゲーム

当たり前かも知れないが、ゲーム誌にゲーム業界の事件は載らない
ゲームメーカーに関わる事件を記事にすることは、
いつの間にかタブーになっているのだ
ここであえて取り上げたのは、真実を伝えたかったからであり、
真実から、「ゲーム業界の問題点」を感じてもらいたかったからなのだ

業界の強固な閉鎖性だ。

新作情報や攻略についての雑誌は数多く出ているのに、メーカーの戦略や企業トラブルに関する記事はほとんど見当たらない。

メーカーに多くを依存するゲーム情報誌では、メーカーに不都合なことは載せられず、またメーカーも、自分たちの利益になることしか認めようとしない（実際、都合の悪い記事を載せようとすると、メーカーが『圧力をかける』ことも珍しくはない）。

このような情報の操作で、ゲーム業界は都合の悪いことを隠し、閉鎖してしまうことができるのだ。

だが、ゲーム業界の閉鎖性は、ゲームが社会の中に浸透しきった今では、望ましいことではない。

特殊な業界内事情や企業関係だけで、すべてが済んでいた時代ではないことを、メーカーは自覚すべきだ。

不都合な記事を圧殺してしまう業界は決して健全なものではないし、メーカーにはすでに大きな社会的責任があることを忘れずにいてもらいたい。

格闘ゲームはだれのものか

ゲーム業界大手のカプコンが、データイーストを訴えた。争点は『ゲーム性』の類似。ゲームソフトの著作権とは?! 『ゲーム性』とはいったい何をさすものなのか!? 法廷での決着は真の解決となるのか?

カプコンVSデータイースト著作権問題

大手ソフトメーカーカプコン、データイーストを提訴!!

1993年10月19日、カプコンがデータイーストに対して、著作権侵害を理由の訴訟を起こしていたことが明らかになった。

それは、データイーストの『ファイターズヒストリー』(以下、『FH』と略)が、カプコンの『ストリートファイターII』、『ストリートファイターII』(以下、この2タイトルを『ストII』と略)の著作権を侵害しているので、製造・販売の禁止と損害賠償を東京地裁と米国カリフォルニア地裁に求めるというものだった。

カプコンの訴えは、『FH』が基本的なコンセプトやプログラム、キャラクターの個性やバックストーリー、画面構成、必殺技やそのコマンドなどの他に、内容の類似やゲーム性、ゲームの持つ雰囲気といった点で『ストII』を模倣しており、それは保護されるべき著作権を侵害しているというものだ。

また、過去にあったように『プログラム』によるものではない訴

カプコン データイースト提訴

激戦ゲームソフト 著作権パンチ一発

ゲーム性・味わい問う 新分野、線引きは困難

ビジネスTODAY

'93年10月20日 日経産業新聞より。
ゲーム業界では『パンチ一発記事』と評判に。

えは、ゲームソフトの内容やソフトが表現するゲーム性を著作権として保護することで、類似ゲームが横行するゲーム業界全体の健全な成長を望むものだとしている。

これに対してデータイーストは、『FH』が独自に開発されたゲームであり、『ストII』の著作権を侵害してはいないと反論。もともと対戦格闘ゲームという概念もデータイーストが1984年に開発した『対戦空手道』に発するもので、『ストII』さえもその延長線上にあるとし、またカプコンの訴えは著作権で保護されるべき『表現』ではなく、単なる『アイデア』であるともしている。

そして11月26日、データイーストはカプコンの訴訟、新聞への公表が営業誹謗行為にあたるとして、東京地裁に対し、損害賠償、謝罪広告などを求める反訴請求を求める訴えを起こした。

日米にわたる訴訟で、最初に裁判所の判決がおりたのは、1994年3月16日（現地時間）、カリフォルニア連邦地裁でのことだった。

カリフォルニア地裁は、『FH』が『ストII』の著作権を侵害していないとして、カプコンが求めていた『FH』販売差し止めの申請を却下した。

しかし、カリフォルニア地裁での判断は仮処分申請に対するものであり、本審理での検討はまだ結果がわからず、同様に日本での審理にも結論は出ていない。

日米にまたがる著作権裁判の結果はまだ出ておらず、その行方は大きな注目を集めている。

エンターテインメント・ソフト

カプコン対データイースト

ゲーム機著作権訴訟で米地裁
カプコン仮処分却下
日本の裁判にも影響

'94年3月23日 日経産業新聞より。
あくまで仮処分で、結審はまだ先だ。

過去に起こった主な著作権問題

「スペースインベーダーパートII」事件（東京地57・12・6判決）

タイトーが、「スペースインベーダー・パートII」の海賊版ゲームを製造・販売していた企業を、ゲームのプログラムは著作物であり、海賊版の製造はプログラムの複製権の侵害にあたるとして提訴。

「パックマン」事件（東京地59・9・28判決）

ナムコが、「パックマン」の海賊版ゲームを購入し設置していた喫茶店を、それが海賊版だと知らなくても、海賊版ビデオゲームの設置は上映権の侵害にあたるとして提訴。

パソコンソフトレンタル事件（東京地61・3・2判決）

コナミ以下大手パソコンソフトメーカー4社が、ゲームソフトのレンタル業務を業者が無断で行う事は、プログラムの著作物の複製物の貸与権の侵害にあたるとして、業務差し止めの仮処分を申請。

「ドラゴンクエストII」事件（東京地62・2・24判決）

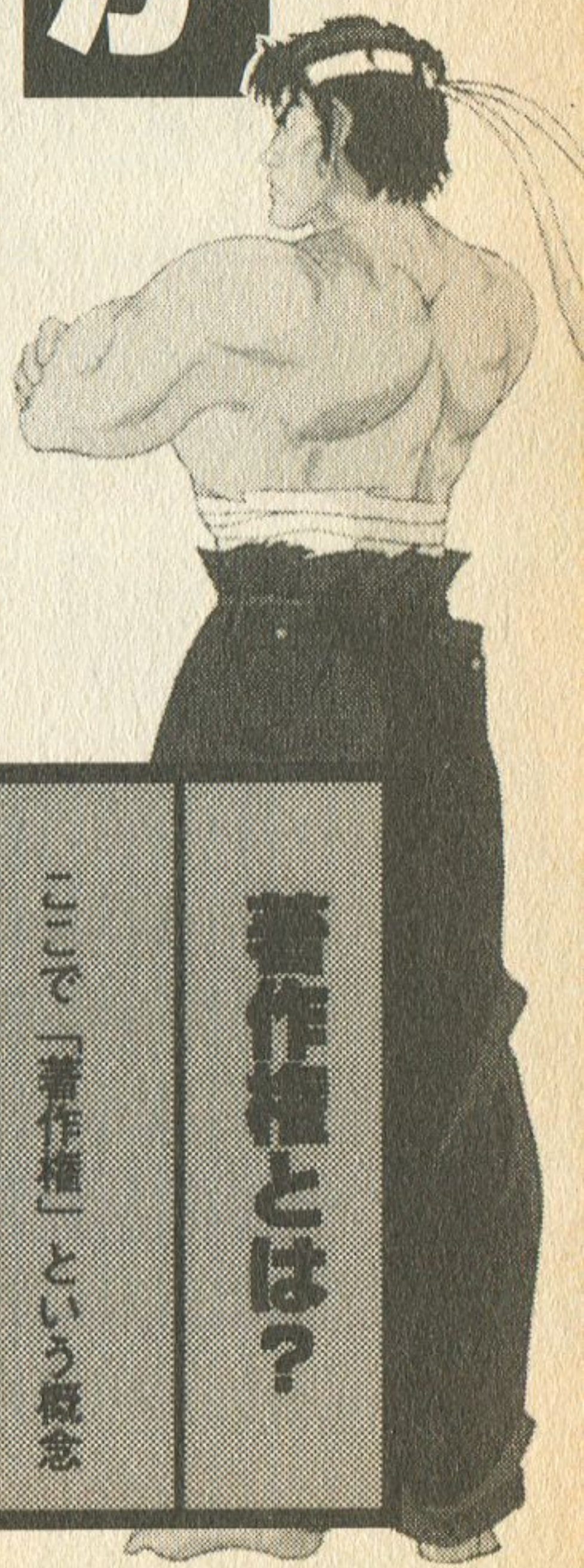
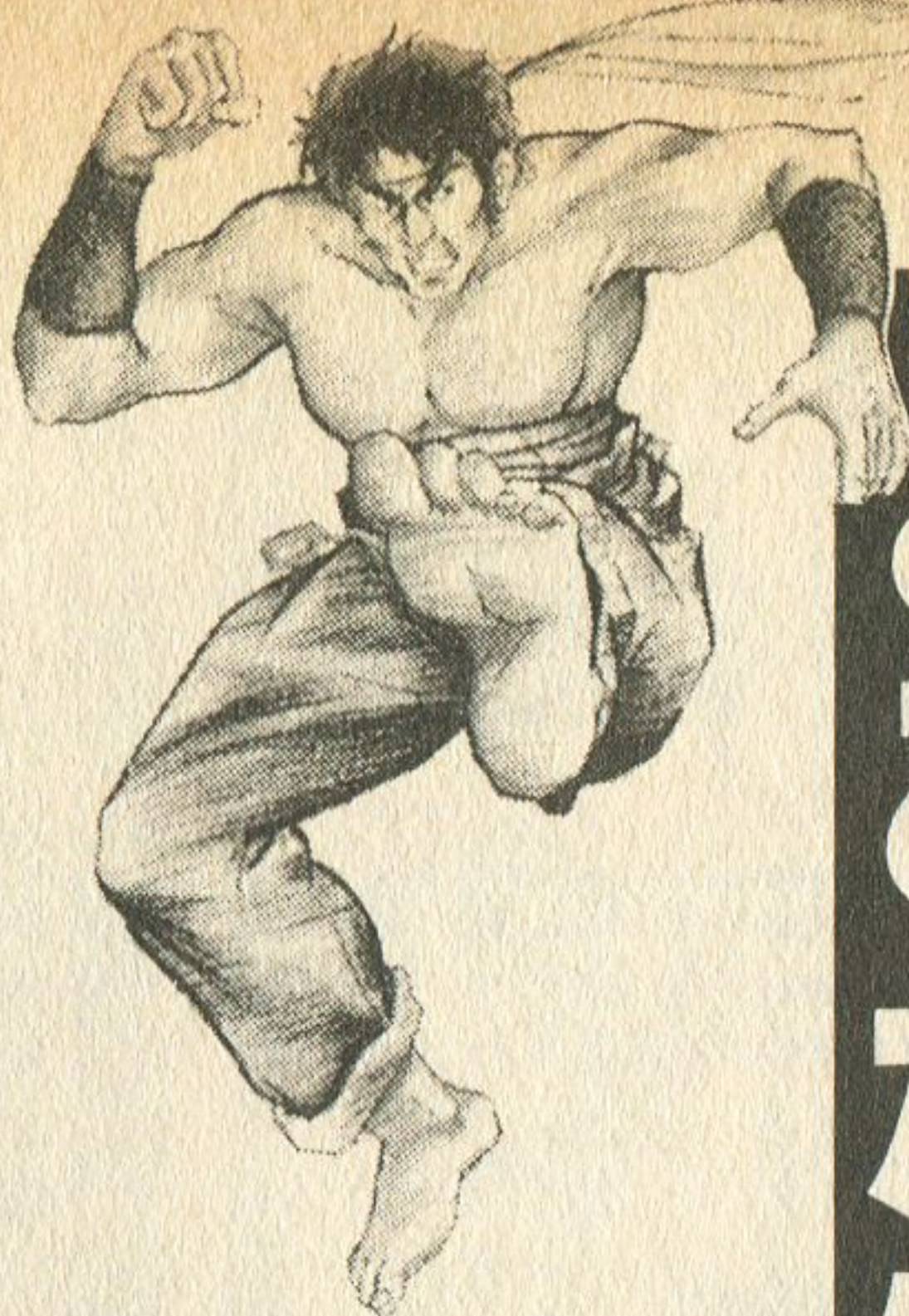
エニックスが、「ドラゴンクエストII」の画面写真を雑誌社が無断で掲載する行為は、複製権の侵害に当たるとして、画面写真の掲載と雑誌の発売を禁止する仮処分を申請。

「ドンキーコング・ジュニア」事件（大阪地H2・3・29判決）

任天堂が、ファミコンソフト「ドンキーコング・ジュニア」の海賊版ソフトを製造、販売していた業者をプログラムの複製権侵害の理由で告訴。

以上の事件は、すべて訴えた側の申し出が認められた。

カプコンVSデータイースト著作権問題

どこが似ているのか

陪審員制度はこう判断した

『ストII』と『FH』はいったいどこが似ていて、どのような点が著作権侵害の争点となったのだろうか。

94年8月で結論の出ているカリフォルニア地裁の判決文から、争点となった個所を見てみよう。

カプコンの主張によると、『ストII』と『FH』の類似点は、大きく4つに分類することができる。それは、①キャラクターとその動き、②必殺技と連続技、③レバー・コントロールの操作順序、④ゲーム全体の雰囲気や進行、というものだ。

このうちカリフォルニア州地裁は③と④を、たとえば8方向レバーでは最初からレバーの順序は限られた組み合わせしか存在しないし、またゲーム画面等の表示は独創的な表現ではなく、アイデアによるものだとして、著作権で保護を受ける問題ではないとしている。

カプコンは『ストII』のバルログと『FH』のジャンが、「縞模様のパンツ、上腕にバンドを着用、細身で長身、魅惑的な容姿のヨーロッパ人」だから似ているとしたが、裁判所はそのふたりが違うものと判断した。

そのような検討の結果、3組のキャラクターについてのより深い検討がなされた。それは、ガイル－マットロック、ケン－レイ、春麗－劉飛鈴だ。これらのキャラについては、軍人とパンクロッカー、格闘スタイルの違い、アジア系女性でありながら衣装も格闘動作も共有していないと、同一ではないとの判断がなされた。

それでも、いくつかの疑問点は残った。春麗のふみつけとマットロックのダンシング・ヘッドプレス、本田の百裂張り手とジャンのニードル・シャワーは、類似の形式を持っており、またなぜ世界中から中国女性が『FH』に採用されたのかということだ。

著作権は『アイデア』にはなく、『独創的な表現』を保護するとされている。

基本となるアイデアを著作権として保護する事は『排他的権利を与えてしまう』との結果を生むからだ、とカリフォルニア地裁は判決で述べている。

著作権とは？

ここで「著作権」という概念を、もう一度整理しておこう。

著作権とは、ある作品を複製して利用する時に生じる利益を、作者が独占する権利のことだ。特に特許権、商用権、意匠権などと合わせて、「知的所有権」と呼ばれる事もある。

この場合作品（著作物）と認められているものは、出版物、レコード、映画、コンピュータープログラムなどで、ゲームは「コンピューターの著作物」と「映画の著作物」という、2つの概念で保護されている。

とはいえ、細かい部分では問題が生じていることも確かで、知的所有権の保護については世界的に見直しの段階にきている。

これは、デジタル技術とコンピューターの発達により、著作物の概念が大きく変化したことが原因だ。

■ゲーセンで聞いた「似てると思う？」

『ストII』と『ファイターズヒストリー』は本当に似ている？ カプコンとデータイーストの裁判についてどう思う？ 実際にユーザーはどう考えているんだろう。池袋サンシャイン通りのゲーセン前で、格闘ゲーマーたちにインタビューしてみた。

年齢、職業、格闘ゲーム歴の他に、質問は以下の通り。

①カプコンとデータイーストの裁判について知ってる？

②『ストII』と『FH』は似てると思う？ その理由は？

③その他

●14歳 学生 ストII以降①全然知らない②あんまり変わらないと思う。キャラクター選んでパンチとかキックとか同じだし、女の人がいたり、普通の体型の人がいたり、太った人がいたりするのが似てる③餓狼とかだと、ライン移動とかあって違うと思うけど、弱点システムってあんまり目立たない。

●19歳 学生 ストII以降①聞いたことがある②餓狼2だったら超必殺技とか4つボタンとかで違うけど、6つボタンだし似てる方だ③似てるといえば全部似てるわけだから、（訴訟は）ただのいちゃもんといえなくもない。なんか、データイーストを企業として、ここらで叩いておけ、みたいに思う。カプコンのイメージのプラスにはならないなぁ。

●21歳 大学生 ストI以降①知っている②似てる。ゲーム性は同じジャンルなのだから似てて当然。たとえば、中国拳法なら身軽で細身で、それなら女性の……といった発想は当たり前だと思う。コマンドや実在の技が似ちゃうのも当然だし。ただ連続技か弱点でピヨらせるかっていうのは、ゲームをやってると全然違ってる。③格闘ゲームは乱発されたのだから、その現状を認めていかないとゲームの幅が狭くなってしまう。データイーストが昇竜拳みたいな技を採用しなかったのは意地だし、雰囲気が違うからだと思う。

●22歳 フリーター ストII以降①知っている②コマンドやキャラの特徴が似ている。飛び道具を持ったキャラが強いとか。画面の雰囲気が似ている。③似てるといえば、格闘ゲームはみんな同じなのだから。ゲームによって、それなりの個性はあるのだし。訴えの理由としては、ちょっと弱いように感じるし、（ゲーム業界全体が）新しいアイデアでゲームをつくっていけばいいことだと思う。

●27歳 社会人 ストII以降①なんとなく聞いたことはある②特に似ているというわけではないけれど、格闘ゲームという範疇にある限り、どこもある程度似てしまうのは仕方のないことだ。③どこかに確実な線引きは必要だと思うが、こういうやり方（裁判）には疑問がある。

カプコンVSデータイースト著作権問題

アイデアは保護されるべきか

表現物の根底にあるアイデア。それは著作権保護の対象外にある。その理由はいったいどこに。

対戦格闘ゲームというジャンルを確立させたのが『ストII』だということに異論のある人はほとんどいないだろう。もちろん左頁の表でもわかるように、『ストII』以前にも、数多くの対戦格闘ものはあった。けれど、対戦格闘ものの面白さを『ストII』が効果的に見せたから、ジャンルとして確立することができたのだ。当然、確立したジャンルには、たくさんのタイトルが参加してくる。ここでは、ゲームにおけるアイデアについて考えてみたい。

人がなにかを思いつく。それが『アイデア』というものだ。

けれど、それはまだ漠然としたものでしかないので、手間暇お金をかけてアイデアを実現させる(実現されたものを、この場合は『表現物』と呼ぶ)。表現物は著作権で保護されるけど、アイデアは保護できない。どうしてかというと、たとえば『戦闘機が弾を撃つ』というのもアイデアになるのだけれど、それを著作権で保護しちゃうと、シューティングゲームがな

他メーカーはどう考えているのか

某メーカープロデューサー 談

カプコンとデータイーストの問題というのは、今後も起こりうる問題ですし、非常に大きな意味があると思うんです。格闘ゲームのシステムは、ああいう形である程度成立した感がありますから、あれに著作権があるかは、わからない問題だと思うんですよ。

そもそもゲーム業界というのは、他の業界に比べてまだ未熟なんです。まず、メーカー間の横のつながりがない。だから著作権といった業界全体の問題が生じたときに、メーカー間の足並みがそろいにくいんです。

あと、メーカー内の組織も整っていません。特にプログラム能力は個人の技術に負う点が大きいんです。プログラマーが変わったら突然操作性が悪くなったとか。それをシステム化して、だれでも流用可能な形にする必要があります。その結果メーカー間でシステムの流用ができれば、ゲームの開発効率はずっとよくなりますよね。

例えばカプコンさんがストIIのエンジン部分を公開して、各ソフトハウスが使用料を払って使えるようにするとか。そうすれば、そこに著作権が必要とされる土壌が生まれるんですよ。あと、これは本当に僕の希望なんですが、カプコンさんはあれだけの大手メーカーなんですから、チャレンジ精神をもって面白い物や、新しいジャンルに挑戦してほしいですね。そうすれば格闘ゲームの幅が広がりますし、その中で各々のメーカーが売り上げを伸ばせますから。

こうしたことは小さいメーカーだけではできないですからね。やはりリーディングメーカーが、新たな可能性を追求してほしいです。(談)

くなってしまう。アイデアはあくまでダイヤの原石みたいなものなのだ。それに思いついたアイデアが実現不可能な場合だってある。

あと大切なことは、人類の文化が、アイデアを『解放された共有財産』としているからだ。解放されているからこそ、アイデアを改良して、よりよいものを造り出すことができる。

小説や映画、コミックといった古いジャンルでは、アイデアの問題はクリアになっている。

では対戦格闘アイデアと表現物の関係はどうなのだろうか？

対戦格闘というジャンルを『ストII』にするためには、アイデアが必要だ。キャラの大きさや多彩さ、爽快感やスピード、その他もろもろ、たくさんのアイデアが『ストII』の根底にある。けれどそれはまだアイデアだから、表現物にするために、莫大な労力をかけなければならない。その労力とアイデアの結びつきが『ストII』という表現物になる。

では『ストIIみたいな対戦格闘』を作ろうといった場合、『ストIIみたいな～』は表現物だろうか、アイデアだろうか？

また『ストIIみたいな～』に労力をかけて完成した表現物は、保護される『ストII』という表現物の権利を侵害しているだろうか。

この項では徹底的に、ゲームを『文化』として扱ってみた。

もちろん、ゲームには『経済（商品）』としての側面もある。

この両者の違いを見極めるには、まだゲーム業界は幼すぎるのかもしれない。

この事件を契機にゲーム業界は企業の論理だけでなく、『ゲームの文化としての側面』に目を向けてほしい。

それが、ゲームという考えの成熟にもつながるはずだ。

格闘ゲーム年度別一覧表

'84年
- 空手道（データイースト）
- 出世大相撲（ＳＮＫ）
- 大相撲（データイースト）
- 対戦空手道（データイースト）
- グレートソードマン（タイトー）
- アーバンチャンピオン（任天堂レジャーシステム）

'85年
- イーアルカンフー（コナミ）
- ギャラクティックウォーリアーズ（コナミ）
- 飛龍の剣（日本ゲーム）

'87年
- ストリートファイター（カプコン）

'88年
- 火激（カネコ）

'89年
- バイオレンスファイト（タイトー）
- ファイティングファンタジー（データーイースト）

'91年
- ストリートファイターII（カプコン）
- デスブレイド（データイースト）
- ウルトラマン（バンプレスト）
- 餓狼伝説（ＳＮＫ）
- キング　オブ　ザ　モンスターズ（ＳＮＫ）
- ピットファイター（コナミ）

'92年
- ワールドヒーローズ（アルファ電子）
- リングレイジ（タイトー）
- キング　オブ　ザ　モンスターズ２（ＳＮＫ）
- ストリートファイターIIダッシュ（カプコン）
- 龍虎の拳（ＳＮＫ）
- ダイノレックス（タイトー）
- チャタンヤラクーシャンク（ミッチェル）
- ブランディア（アルュメ）
- 富士山バスター（カネコ）
- モータルコンバット（タイトー）
- ストリートファイターII'ターボ（カプコン）
- 餓狼伝説２（ＳＮＫ）

'93年
- ダークエッジ（ＳＮＫ）
- ファイターズヒストリー（データイースト）
- ナックルヘッズ（ナムコ）
- タオ体道（ビデオシステム）
- ワールドヒーローズ２（ＡＤＫ）
- 機動戦士ガンダム（バンプレスト）
- マーシャルチャンピオン（コナミ）
- サムライスピリッツ（ＳＮＫ）
- スーパーストリートファイターII（カプコン）
- 餓狼伝説ＳＰＥＣＩＡＬ（ＳＮＫ）
- 豪傑寺一族（アトラス）
- パーフェクトソルジャーズ（アイレム）
- ヴァーチャファイター（ＳＥＧＡ）
- サバイバルアーツ（サミー工業）
- ドラゴンボールＺ（バンプレスト）
- ゴジラ（バンプレスト）

'94年
- スーパーストリートファイターIIＸ（カプコン）
- 竜虎の剣２（ＳＮＫ）
- ファイターズヒストリーズダイナマイト（データイースト）
- ワールドヒーローズ２ＪＥＴ（ＡＤＫ）
- ドラゴンボールＺ（ＳＥＧＡ）
- 大江戸ファイト（カネコ）
- バトルクロード（彩京）
- ヴァンパイヤ（カプコン）

（以下予定）
- デッドリースポート（サミー工業）
- 機動戦士ガンダムEX-REVUE（バンプレスト）
- 痛快ガンガン行進曲（ＡＤＫ）
- キングオブバトルファイター94（ＳＮＫ）
- 真・サムライスピリッツ（ＳＮＫ）

格闘ゲーム年度別発売タイトル数

15
10
5
0
84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94

同人誌などパロディはオリジナルなのか

コミック業界での著作権

コミックマーケット代表　米沢嘉博

漫画自体パロディに関しては非常に曖昧な部分で、何かの表現から影響をうけるというのは、黙認されています。

例えば、「セーラームーン」のキャラクターとか、キャラクター造形に関しては、もちろん著作者が著作権を持ってるわけですよ。で、キャラクターが、胸にリボンをつけているんですが、(他の人が同人誌やイラストで)そのリボンを描くときに、個人の癖で丸くなっちゃうことがある。丸くなったら、もうもとのデザインとは違うじゃないかっていう。厳密にいうなら。著しく線まで真似して描かれたら、きっちり真似したことになるんだけど、リボンそのものはいろんな衣装デザインがあるわけで、それとセーラー服を組み合わせようっていうアイデアは、新しくもなんともないし。別の描き手が、もとのデザインを自分なりにアレンジしたときの癖っていうのがはっきり反映されていれば、それはもう別物(著作物としての『原型』にあたるんじゃないかって、その辺に詳しい弁護士は言ってます。裁判になったら微妙な問題なんでどうなるかわかりませんが。まあ、武内直子さんも訴える気はないようですし(笑)。

今、「ライオンキング」が「ジャングル大帝」に類似しているのではないか、と問題になっているんだけど、手塚治虫自体も「ジャングル大帝」を「バンビ」とか、いくつかのディズニー作品の、パスティーシュみたいな部分として作っている部分もあるんです。そういう、アメリカと日本との時代を越えたエンターテインメント作品が生まれてくれば、別にいいんじゃないかっていうことで。やっぱり手塚プロも訴える気ないようですし。

同人誌の中には作者独自の作品もあるが、人気コミックをベースにした物が主流だ。これらは著作権侵害にはならないのか。

訴訟は何をもたらすのだろう

『対戦格闘ゲーム』というジャンル

カプコンは、ユーザーにとって失点がほとんどないという珍しいメーカーだ。

リリースされるゲームは常にゲーム業界の一歩先を進んでいるし、高い技術力、企画力、グラフィック、サウンド、センス等は、他のメーカーの追随をゆるさない。だれにでも面白いゲームだけではなく、マニアをうならせるゲームを開発できるだけの懐の深さも持っている。大手メーカーがアミューズメントパーク寄りの戦略をとり、ユーザーとのあいだに距離を生じさせてしまったときにも、カプコンだけは常にユーザーを視野にいれていた。

ユーザーにとってカプコンは、ゲーム業界で最もユーザーに身近な、それでいて良質なゲームを次々とリリースする『硬派な』メーカーだったのだ。

だが、今度の訴訟は、ユーザーのカプコンに対するイメージをほんの少し変化させてしまったように思える。

もちろん、いうまでもなく『FH』と『ストII』はそっくりだ。

『FH』は基本的に『ストII』が確立した対戦格闘というジャンルの枠を出ていないし、弱点システムは、ライン移動やデスマッチモードのように、ゲーム感覚を変えるだけの力を持っていない。特に『ストII』と同じ、6つボタン使用という点が、似てるという印象を強く感じさせる（実際、『FH』が出たときのユーザーの感覚は「少し露骨に似すぎてないか？」というものだった）。

あるメーカー（格闘ゲームをリリースしている）の社員の「『FH』は技のタイミングとかがあまりに似すぎていたから、訴訟ということになったらしい」という私的な話も伝わってきた。

正直な話、『FH』は『データイースト版ストリートファイターII』と呼べるくらいだ。

けれど、それはユーザーにとっては、別に悪いことではない。

なにしろ、デコ（データイーストのこと）版『ストII』を遊ぶ、という機会が増えたのだから。

『ストII』という卓越した名作によって確立し、市場の拡大した『対戦格闘ゲーム』というジャンルは、『餓狼』や『WH』によってすそのを広げていった。実際、ゲームの苦手なアニメファンが、『マーシャル・チャンピオン』のアニメ風キャラクターにひかれてゲームを始めた、なんて例もある。

タイトルが増えたおかげで、ユーザーは、より自分好みのゲームを選択することが可能になったのだ。

ここで、ジャンルの枠が広がったから、ゲーム1タイトル辺りの売り上げが減る、と考えるのはあまりに短絡的だ。

ジャンルの枠がいくら広がっても、ユーザーの期待にこたえられないゲームは自然に淘汰されていく。

ユーザーはより多くの、良質なゲームに触れ、次第に目が肥えていくのだから、当然の話だ。

新聞によると、カプコンは「物まねではゲーム業界の発展が止まってしまう」という意見を表明している。

だが、それはどうだろう。

『ストII』によって確立し成長した『対戦格闘ゲーム』というジャンルは、数多くのタイトルが、目の肥えたユーザーの前で競いあうことで、『ヴァーチャ・ファイター』や『ヴァンパイヤ』のような傑作を生み出したのではないだろうか？

確かに、ただの物まねでは発展の余地はないだろうが、『対戦格闘ゲーム』というジャンルの中では、ただの物まねは生き残ることができないし、生き残るための競争が発展へと進んで行くはずだ。

カプコンの視線はどこへ向いているのか？

今回の『FH』に対する訴訟は、『ゲーム業界の健全な開発姿勢を取り戻すこと』を望むがゆえのものである。（現状では）業界全体の地盤沈下は必死』と、カプコン側は新聞紙上で語っている。

だが、ユーザーから選択の機会を奪うような手段ではなく、良質なユーザーを育て、ユーザーの前での競争こそが、ソフトの質を高め、ゲーム業界全体を発展させるのではないだろうか。

今回の訴訟は、カプコンの企業としての論理が先行し、ユーザーへの視点が抜け落ちているように感じられ、残念でならない。

少なくとも、新聞紙上で語られているのは、企業としてのことばであって、ユーザーを視野にいれたものではない。

かつて大メーカーがユーザーとのあいだに距離をつくってしまったように、カプコンもユーザーが何を求めているのかを見失ってしまったのだろうか。

ユーザーはだれも、カプコンとの溝を望んでいないはずだ。

アイレムのゆくえ・・・

鈴木一重

アイレムがゲーム制作を休止

「R・TYPE」というゲームを覚えているだろうか？ ゲームセンターで人気を集めたこのソフトは、ハドソンがPCエンジンに移植し50万本も販売された、名作シューティングゲームである。これを作ったアイレムがテレビゲームから撤退するという噂が流れてきたのが、今年の初めのことである。アイレムからの正式なコメントは「休止」。企画はあるが、発売の見通しは立っていないらしい。

あれほど開発力のあるメーカーが、なぜこのような事態になってしまったのだろうか？

第一に考えつくことは、ユーザーのゲーム指向の変化である。「R・TYPE」が発売された頃はシューティングゲームが主流であり、多くのユーザーから支持されていた。ところが現在は、RPGや対戦格闘ゲームが幅をきかせている。

次に考えられるのは流通機構の変化である。テレビゲームが何でも売れる時代は、すでに過去の伝説だ。問屋もゲームメーカーもサバイバル状態であり、経営が苦しくなってきている。

アイレムは経営上、赤字ではなかったという説がある。それが真実だとしたら、なぜ休止しなければならないのだろう。アイレムに親会社が存在するのは、業界の常識である。この親会社の意思が「休止」に影響しているのは想像に難くない。この点については、またの機会に譲ることにしよう。

シリーズ化のメリット・デメリット

最近はシリーズ化されたゲームがあふれている。ある意味ではしかたのないことだが、こういった傾向は、ユーザー離れを引き起こす危険をはらんでいるのだ。一般に続編というのは、前作をプレイしたユーザーが中心になるわけだから、新しいユーザーを獲得しにくい。このままでは技術は停滞し、ユーザーから飽きられてしまう。

ゲームソフトのように感性に訴える商品は、消費者の感性の変化に同期して、訴求方法を変えなければならないのだ。

これからのメーカーのゆくえ

昨年のCES（米国の展示会）以来、新しい試みを取り入れたゲームソフトが発表され始めた。ここで感じるのは、日本よりも、米国のソフトメーカーの方が技術的に優れているということだ。これはソフトメーカーの責任というよりも、優れた企画を実現できるマシンを販売していないハードメーカーの責任とみるべきだ。最近になって「次世代ゲームマシン」が続々と発売され、誌面を賑わせている。これを機に、ソフトメーカーは新しい技術や企画開発に取り組んでもらいたい。もちろんこれは大きなリスクが伴うが、このリスクを克服しなければ、ゲーム市場の発展は望めないばかりか、将来テレビゲームは家庭から消え去ってしまう。「アイレムのゆくえ」は、すべてのメーカーが同じ道を歩む可能性のある危険な「ゆくえ」ではないだろうか。

ゲームソフトがおもちゃ屋から消える!

武田丸雄

玩具問屋の倒産とその背景

全国の玩具店は、そのほとんどのゲームソフトを玩具問屋から仕入れて販売している。

今春、中堅クラスの玩具問屋が、東京、大阪で相次いで倒産した。任天堂の流通組織「初心会」に所属し、年間100億円前後の売り上げを計上していた会社である。

バブル崩壊とともに倒産してしまったテレビゲーム流通業者は確かに存在した。しかし、前出の2例は違う。本業であるテレビゲーム機器の販売・業績不振が原因なのだ。なぜこれほどまでに、厳しい状況に追い込まれてしまったのだろう?

それはソフトメーカーに有利な条件設定にある。原則として売れ残ったソフトは返品できない。ソフト開発会社の商品を、返品なしで受け入れてきたツケがきたのだ。確かに10年前、小さな無名のソフトハウスも受け入れるなど、テレビゲーム市場創世期に玩具問屋が果たした功績は大きい。しかし今では、メーカーに依存した商品流通。いいかえれば、メーカーが売れる商品を出していれば業界は安泰、という意識構造がある。参入メーカーの乱立→不良在庫の山→赤字覚悟の低価格卸→店頭価格の暴落といった、悪循環が起こっているのだ。これが今日の玩具流通の構造的不況といえるだろう。

玩具流通とは

玩具流通(問屋)は非常に長い歴史を持つ。ある玩具業界誌は「文芸春秋」より先に創刊千号(明治36年創刊)を迎えたくらいだ。

ところが、90年以上の歴史を持つ玩具問屋がここ10年間で激変してしまった。それまで扱ったことのない商品「テレビゲーム」が、50%のシェアを占めるようになってしまったのだ。

形態に関しては、「メーカー→一次問屋→二次問屋→小売店」という流れの中で、それぞれに6~7%から十数パーセントのマージンが発生する仕組みになっている。

玩具流通への問題提起

最近、玩具問屋を使わず、小売店に流通しようとする動きが活発化し始めている。例えば、ソニーの次世代ゲームマシン「プレイステーション」は音楽CDの物流網を利用して、全国の主力小売店千店に直接納品することを発表した。また、セガはゲームソフトではないが、「キッズコンピュータピコ」を文具店で販売したり、通販カタログで取り扱いをおこなったりしている。このように、既存の玩具流通を使わずに、違った販売ルートを模索しているメーカーが増え始めているのだ。

現在、日本中の道路網が整備されるとともに物流・運送業が確立し、小売業においてもFC化大型チェーンによる統合が進み、POSなどの情報の流通も高度に整備されつつある。そんな中で、テレビゲームを流通するための玩具問屋の存在が危うくなってきている。このままでは、ゲーム業界から玩具流通が消滅し、おもちゃ屋からゲームソフトが消えてしまうかも知れない。こんな危機感を持っているのは、私だけではないだろう。

貴社の出している広告はユーザーに届いていますか？

桝田省治氏インタビュー

今、この不況の中、どんな広告が効果的なのか、その極意とは!?

ヒットメーカー桝田氏に聞く 売れる広告のコツ!?

編：ソフトなどに入っているアンケートハガキなどを見ますと、「雑誌広告を見て買いました」というは、1～3%位なのですが、桝田さんの作られたものは8～20%あります。このように売れる広告を作るためにはどうしたらよいのでしょう？

▼これが『エメラルド　ドラゴン』再販広告。

桝：まずゲームってものを理解すること。ぼくはゲーム＝商品だと思っています。この商品の魅力、つまりウリを理解するのが大切だね。

編：ゲームの一番のウリを伝えてあげること。それを全面に出してあげることが大切だと。

桝：そう、オウガバトルなんて非常にいい例だよね。斜め上から見た画面で、コンシューマーの画面ではこういうの見たことなかったから、みんなすげーなって。あれはたった一枚の写真で分かっちゃう。これはウリがすごく分かりやすい。

編：そうですね。ウリというのは理屈じゃない。インパクトが大切だと言うことですね。

桝：ただ、そのゲームの伝えたいことが、そのままウリにつながっていないと難しいね。

編：いい広告を作るためには、宣伝の人が、作る前の企画の段階で、最終的にどういう形になるのか、これにはどういう面白さがあるのか、理解してなければいけないということですね。

桝：あと、これは実証主義といえば実証主義なんだけど「メタルマックス」と「エメラルド　ドラゴン」の再販のときの広告。

編：あれは効きますね。ユーザーの意見がダイレクトに出ているから、すごく信憑性がある。

桝：うん。で、ほめてあるのばかりじゃなくて、批判してるのも2個くらい交じってんだよね。

編：そのほうがさらに信憑性が増すと…（笑）

桝：こういうのはね、アンケートをちゃんと読んでないと作れないんだよ。メーカーの宣伝部の連中なんて、ちゃんと読んでないんだから。自分のところのアンケートしっぱなしって会社がどれだけ多いか。どうせ再販広告の予算なんて大したことないんだから、使える武器は全部使えってことなんだよ。アンタ、一本でも

多く売りたいんだろ?って。

編：じゃあ、そのユーザーの貴重な意見が、広報の人止まりで、開発までは届いてない…。

桝：そう。あとは5～6本、いや3～4本くらい当てるまでは自分のカンなんて信じるなってこと。例えば、アンケートなんか見ても、自分の価値観に合ってる、あるいは逆らってるって、そういう見方しかしないんだよね。数量化しなさいと。数量化すれば必ずそれなりの形の数字が出てくるわけじゃない。数字っていうと非常に冷たく感じるけど、やっぱりその数字は、大抵の場合、あなたのカンより正しい。

編：3～4本当てれば、カンは当たるようになりますか?

桝：ユーザーの気持ちっていうのは、自分の気持ちとはずれてることが多いんだけど、3～4本当てると、自分の気持ちがユーザーの気持ちに近づいてくる。ユーザーの気持ちが分かってくる。当てるの気持ちいいからさ。人にうける、これほど楽しいことはないよ。

編：じゃあ、一番になりたい人はちゃんとアンケート見て、数量化していかないとダメだということですね。

桝：結論としては、企画段階から広告も見えてないような商品というのは、完璧ではないよ、と。作品としてはいいかもしれないけど。それが出来てないのに、後になって、広報のやつらは、「こんな、広告の作りにくいもの作りやがって」って言うなって。開発のやつらも、その、広告見て、「俺達の、2年もかけて作ったゲームにこんなつまんない広告うちやがって」って言うなって。そんなの、企画の段階で言えって僕は思うね。

編：じゃあ、効く広告を打つためには、開発と広報のコミュニケーションを密にして、マーケティングをしっかりすること…。やはり、自分のカンを信じるなんて、幻想でしょうか?

桝：もちろん、カンを信じて当たることもある。でも、それはまぐれだよね。あとは、一部の天才が出来ることだよね。

売れる商品と広告の関係。

編：では、うける商品を作るには?

桝：経験と、やっぱり調査をかけるんだよ。僕なんかは、ひとつのアイデア出すのに、100くらい考えて、そこから調査して、絞っていく。調査の金がないって言うんだったら、自分の周りにいるいちばんゲームのへたくそな人、あるいは奥さんでもいいや、そういう人に聞いてみることだね。

編：興味はあるけど、ゲーム雑誌を読んでいる程ではない、ゲームの情報なんかはあまり持ってない人ですね。

桝：コア・ターゲットだよね。どういうことかというと、まあ、ハードによっても違うけど、例えば、スーパーファミコンを例に取ると、コア・ターゲットっていうのは、せいぜい年間2本～3本しか買ってないんだよ。

編：コア・ターゲットっていうのは、純粋にゲームを買ってくれる人のこと、それが実はユーザーの大半を占める…。

桝：そう。ゲームの開発やってる人は、資料としてゲーム買ったりしてるし、雑誌のライターなんか、クリアしなくても、月4本も5本もやってるじゃない。ああいうのコア・ターゲットじゃないんだよ。

編：言葉悪いですけど、オタクみたいな人じゃダメということですね?

桝：いや、そういう人に売れさえすればいいって言うのは別だけどね。だからHゲームなんて、そうだよね。

編：じゃあ、コア・ターゲットに話を聞くポイントは?

桝：いくつかあるんだけど、そのゲームの魅

▼大人気ソフト「天外魔境II」。発売日が一番大きくうち出されている。いわゆる「王様の広告」。

力のポイントを1個ずつ書き出して、どれかそのポイントがひとつだけ入っているゲームがいくつかあるとしたら、どれを買う？　っていう聞き方でもいいよね。そうすると自分が思ってもいないものが一番だったりするんだよ。そしたら、後は迷わず、ここだと…決める勇気を持ちなさい。面白いかもしれないけど、伝わらない、そういうのはゲームに入れてもいいけど、あくまでコア・ターゲットが支持するようなところをちゃんと作り込んで、そしてサブとしてのウリってね。

編：八方美人ではなく…

桝：そのゲームにとって、いちばん効果的になる環境は何だ？　って、とりまく世界は？　って考えるわけ。広告にしたってゲームにしたって、ユーザーには200言わないと100伝わらないからさ。ところが、悪いけど普通のゲームは、良くてウリが100、下手すると80〜70しか入ってないの。80〜70で、さっき言った分かりづらいなんていうノイズが入ったら、もう30〜40しか伝わらない。それは、もう特徴（ウリ）とは言わないんだよ。

編：最近見た広告で良かったと思われるものはありますか？

ビックタイトルだけに許される王様の広告

桝：最近はあんまりちゃんと見てないけど、ただ、FFの広告は「王様の広告」という意味でいいと思うよ。あの、魔導アーマーって分かりやすいし、変わった形してるしね。

編：王様の広告というと？

桝：広告の中で発売日が、一番大切だというような、有名ソフト。これは、もうシリーズがみんなに浸透しているから出来る広告だよね。発売3カ月前から、専門誌が毎月毎月特集を組んでくれるのを前提に作られている。

編：ビッグタイトルで、売れて当然というソフトにのみ許されるという…。以前、お話をお聞きしたときには、FFに関していえば、初期展開が、他社に差をつける流れを作っているとおっしゃってましたが？

桝：っていうかね、初代FFの持ってたコンセプトだよね。今やもうブランドイメージはドラクエとタメかあるいは上だったりするわけだけど、当時、「俺、2番だよ、だから1番に追いつくにはこんな違ったことやるんだよ」っていう考えを打ち出したことは成功だったよね。

編：「1」の時、ドラクエも含めてみんなが情報をいっぱい詰め込んだ広告を作っていて、FFだけがピュアなイメージで、何もない真っ白な広告を出したインパクトですね。

桝：そうそう。みんながいっぱいやるんだったら、「うちはスカッと抜いて見せます」、他と違うことするんだよって言うのがね。

大切なのは広報と開発のコミュニケーション

編：じゃあ、今度は予算がない場合はどうしたらいいでしょう？

桝：予算投入って意味では、僕に言わせれば、1千万円ならまだ雑誌やれるけど、500万円しか予算がないんなら、このお金を有名な雑誌社5社に100万円ずつあげて、「特集してよ、お兄ちゃん」って言ったほうがよっぽど効率いいよ。

編：タイアップですね。

桝：ただ、ほら雑誌は付録とかに金かかるからさ。100万円でもあげると、ずいぶん助かるんだよね。

編：そうですね、雑誌社の人も、よく雑誌に広告入れてもらってますよね。あれは資金的に助けてもらうようなものですよね。

桝：あとはアレね。広告じゃなくて、雑誌の記事を組んでもらう時のパブリシティーの素材。文章や画面写真、これは開発の人がやるべきです。

編：最後まで責任取ってやる、みたいな。

桝：そう。「うちの子は、こんなに良い子だよ」って。それは作った人が言えよって。ちゃんと自分でこういうふうに面白いんですよって書きなさいと…。リライトは宣伝部の人がやってもかまわないけど。ゲームを作った人じゃないと分からない魅力もあるんだから。

編：開発の人ももっと積極的になれという…

桝：もっと言っちゃうと、会社も開発の人に、売れたら売れただけ、ボーナスだしてやれよって。売れても売れなくても、俺のボーナス1.5ヶ月分っていうんじゃ辞めちゃうよ。

編：ハードな仕事ですもんね。

編：では、最後にいちばん言いたいことを。

桝：もっと勉強しなさい。どういう事かというと、ゲーム雑誌ばかり見てないで、もっと競争の激しい業界の広告見て、勉強しなさいと。

編：まだまだゲーム業界の広告は稚拙だと。じゃあ、どんな業界が、参考になるでしょう。

桝：エステとか化粧品とかね。こういう商品は、差別化が難しい上に、必ずしも必要な商品というわけじゃないじゃない。そんな中で熾烈な潰し合いをしていかなければならないというところが、ゲームに似ているでしょう。

編：なるほど。

桝：しかも、値段結構高いんだよ、あれ。

編：そうですね。50万円くらいしちゃう。

桝：だけど、大人にとっての50万円と、子どもにとっての1万円は、まあ、ちょっと違うけど、似たようなもんだよね。

編：あと、ヘアケア商品なんかもそうですね。髪の毛の、キューティクルがどうしたという…？

桝：そうそう。あれだって「天使の輪」なんてキーワード作ってみたり、苦労してるわけじゃない。だから、ゲーム業界の人もこういう広告も参考にして、もっと勉強してほしいよね。

編：なるほど、参考になりました。今日はお忙しいところありがとうございました。

桝田省治
Syouji Masuda

■プロフィール

1960年1月22日生　天外魔境IIをはじめ、数々のヒット作を手がける。現在、総監督として「リンダキューブ」（PCエンジン用SCD/NEC HE）を作成中。代表作に桃太郎シリーズ他、天外魔境II（シナリオ）エメラルドドラゴン（監修）など。

次世代マシン無責任座談会

クイズ付

今、新機種の話題が花盛り。御多分にもれず、本誌も次世代マシンの座談会を行った。ただし、予想を大きく上回る過激さゆえ、伏せ字がほとんどになってしまった。もし、全部の伏せ字の名称がわかった人がいたら、編集部に送ってください。（全問正解者には、こっそり何か差し上げます。）(笑)

「新機種A」の話

長谷部：「新機種A」は、みんなダメじゃないかと言ってるんですけど、何かそれをひっくり返すような話ってないですか？
　唯一、「新機種A」最高って言ってるメーカーありますけど。

大辻：あのメーカーは、○○（日本じゃない国名）で開発費を回収できちゃってるって話ですよ。ただ「新機種A」は、ソフトをすごく安く作れるっていうのが、かなりデカイですね。

片山：「メーカーW」側の窓口の受け答えにしても、商品としていいか悪いかっていうことを、突っ込んでくるのはいいんですけど、的外れなことが多かったですね。

大辻：某社長さんから聞いた話なんですけど、『ハイレグの姉ちゃんはまずい』とかで何度も企画潰されそうになったそうです。

長谷部：年末から、エッチでテコ入れするらしいじゃないですか。どうなんですかね？

相馬：最初は○○で（宣伝キャッチフレーズ）、今度はエッチっていうと、売り方の目指す方向が全然ないのかなって思っちゃいます。

長谷部：新潟のショップ4件回ったやつから聞いたんですけど、2件は「新機種A」の存在を知らなかったらしい。『すいません「新機種A」下さい』って言ったら、『あー、新しいCDの機械ね、スピーカーついてないけどいい？』って言われたそうです。もう1件は、『「新機種A」あるけど、ソフトないよ』とかいう会話だったって。

大辻：なんか「新機種A」も、早くも「新機種AⅡ」の企画がされてるとかされてないとか聞くけど、かつてあった「旧パソコンG」の夢が果てたときに、全部のメーカーの責任者と担当者が飛ばされたじゃないですか。でも唯一飛ばさなかったのが「メーカーW」で、同じ轍は踏まないだろうって、一瞬期待してたことはあったんです。でも早くもⅡの企画じゃ、『なんだ同じことやってんじゃん』とか思っちゃう。

「新機種B」の話

長谷部：「新機種B」は結構評判いいみたいですけど、どうですか？

大辻：開発の連中に言わせると、すげぇ大変み

たい。

片山：うん。開発する環境が異様に難しいって。

大辻：「メーカーX」は、ちゃんと開発力のあるところしか相手にしてないんじゃないですかね。

相馬：いまのところ「新機種B」って、かなり前評判がいいと思うんですよ。「新機種B」についてソフトハウスの話を聞いていると、今までの「メーカーX」の状況があるんで、ちょっと参入が怖い、という話をよく聞くんです。その辺は今回、改善されてるんでしょうか？

長谷部：結局、売れなきゃ意味がないですからね。

大辻：そうなんですよ。だから、「現機種H」の運命と同じなんですよ。いくらいいモノ作ったって、問屋に持っていったら、『「現機種H」はやめてよ』とか言われちゃうと、どうしようもないからねぇ。

相馬：そうですね。売れるつもりが5千本とかじゃ、涙ちょちょ切れちゃいます。

片山：「現機種H」ってマシンの性能は、今の「現機種I」より圧倒的に良かったし、実際ゲームも良かった。パッケージなんか見てると、『金かけられないんだなー』とか、すげー涙。

長谷部：だから「メーカーX」の「新機種B」も、どうなってくかはわかんないけど、最悪の場合は「現機種H」と同じように、「メーカーX」の出すゲームだけが、ささえてくって状況になっちゃうね。

「新機種C」の話

大辻：過去の話ですが、「メーカーY」って○○（ある種のソフトウェア）業界として新参者だったんですよ。V社とかK社とかC社が頑張ってるところに、鳴り物いりで入ってきて、気が付いたら「メーカーY」の天下を築き上げた。ものすごいマーケティングをしてね。だから「メーカーY」さんはそういう形で、同じシステムをおもちゃ屋の流通とかに少しずつでも持ち込んでいくことができれば、画期的に変わってくると思うんですよ。今、ゲーム流通の問題って大きいじゃないですか。

相馬：いいモノ作ったって、流通の問題で売れなかったり、売れてるにもかかわらず突っ込みすぎて、ダブついて失敗するとかね。大豆やとうもろこしを売ってるじゃないんだから、っていう世界を早くなんとかしないとね。

片山：だからこれからは、チェーン店や小売り店と直接で取引しないと。まあトラックで回って、ポンポン置いてけばいいわけですからね。そうなったら強い。

大辻：やっぱり「メーカーZ」はカチッと出してくるじゃない、いいやつを4本とか。きちっと順序だてて育成していかないと、お客さんもね。優秀なユーザーとして育てるっていう作業を、メーカー側がある程度引っ張ってやる。だから「メーカーZ」のいいとこ、そこだと思うんですよ。それ「メーカーY」がある程度やらないと、結局また「メーカーZ」さんにやられちゃうよ、って気がする。

長谷部：「新機種C」はソフトが見えているしね。ただちょっと、機械の特色が見えなくなっちゃいましたね。

片山：実際、ポリゴンが本当にゲームに向いてるかどうかって、まだわからないですよね。

大辻：ポリゴン、ポリゴンって、ただ動いてるだけじゃん。あれをうまく利用してるとこあるの？　って感じ。

相馬：作る方が、楽しんでる（笑）。

長谷部：ポリゴンってこう、軽いじゃないですか。重量感がない。

大辻：だから最初の驚きが過ぎちゃうと、あれほどわびしいものもない。

片山：ポリゴン数増えてったら問題なくなんのかもしんないけど、多分なくなんないでしょうね。だったら最初から実写でベタベタポリゴン動かしてる方が（笑）、それっぽく見えるんじゃないかな。リアル

にすればいいっていう神話がどっかで生きてんだけど、でも現場では段々離れていってる。

相馬：次世代のゲーム自体が方法論とかできてないし、そういうハードになってないんじゃないですかね。

長谷部：とはいえ、「新機種C」はなんか期待感あるんですけど（笑）。

片山：ゲーム面含めて、扱いやすいって感じですね。

長谷部：参入の費用っていうのは、やっぱりかなり低いんですか？

大辻：めっちゃくちゃ低い。だからサードパーティなんかで、チャンスとばかりに立候補してるところもいっぱいある。有力なサードパーティも入ってたりするから安心感がある。

相馬：窓口の人が、よく痛みを知ってる方だからじゃないですか（笑）。「メーカーX」にいた人が、今「メーカーY」でやってるそうですから（笑）。

「新機種D、E」の話

長谷部：では、一番わからない「メーカーZ」なんですけれど。まず○○ビット機から。

片山：あのねー、もう4社、ハード受けたメーカーが、あるそうなんですよ。だからモックアップっていうか、実際のハード自体もできてるんですよね。

長谷部：あとは○○ビットマシンの方で、ス○ース・イン○ーダー本家が出るかどうか（笑）。

相馬：出るとみた。

大辻：未だに再版してるもんな、すごいぜ！

片山：2メガだもん。儲かっちゃってしょうがないでしょうね（笑）。

いろいろな話

相馬：あの、○○（数字）Xって結局「現機種H」だから、絶対ダメじゃないすか（笑）。

長谷部：「新機種E」は？

片山：外付けCDですよね、あれ。

相馬：「旧パソコンJ」みたい。

長谷部：おおー、感じ。

大辻：今の子供はあの「旧パソコンJ」を知らない。

長谷部：Hなソフトの方に走るんでしょうかね。

相馬：アニメのH路線に走った方が…。

片山：そういえば、「現機種K」のCDなんて何の意味があるの？　っていう気もするんですけどね。

相馬：ソフト安いからいいんじゃないですか。

片山：「メーカーV」は、独自の路線突っ走ってるからね。

大辻：ただねー、今儲るハードっていうと「現機種K」が一番らしい。

片山：子供で「現機種K」のハード持ってるヤツって、ただもんじゃないよ。

長谷部：「新機種F」なんてどうなんでしょうって（笑）。

相馬：「新機種F」、最高ですよ。ボタンがあんなたくさんあるけど、何ができるのかなって（笑）。

片山：「新機種F」ってすごくカッコ悪くていいよ。

大辻：あのカッコ悪さと泥臭さが一部のファンにウケてる。

長谷部：「新機種F」は業界内部の人に評判がいいんですよ。

相馬：きっとライターとか、開発者の自宅とかにあるんだよ（笑）。普通の家庭には絶対なくて…（笑）。

長谷部：救ってやらねば、っていう気になるハードですね。

片山：なんか秋葉原に「新機種A」買いにいこうと思ってふと見たら「新機種F」があって、そちらを買ってしまったとか（笑）。

出席者プロフィール

大辻　誠（仮名）：ゲームメーカープロデューサー
相馬　信二（〃）：ゲームメーカー宣伝課・課長
片山　弘幸（〃）：ゲームメーカー広報課・係長
長谷部　功（〃）：フリーライター、ゲーマー

次世代マシン無責任座談会
解答用紙

名前		住所
年齢　　歳	職業	TEL

伏せ字名	ヒント	解答欄
「新機種A」	メーカー系ゲーム機	
「新機種C」	32ビットゲーム機	
「新機種C」	32ビットゲーム機	
「新機種D」	○○ビットゲーム機	
「新機種E」	32ビットゲーム機	
「新機種F」	某国製○○ビットマシン	
「旧パソコンG」	定価格パソコン	
「現機種H」	16ビットゲームマシン	
「現機種I」	16ビットゲームマシン	
「旧パソコンJ」	CD－ROMパソコン	
「現機種K」	マニアックなゲームマシン	
「メーカーV」	「現機種K」の発売元	
「メーカーW」	「新機種A」の発売元	
「メーカーX」	「新機種B」の発売元	
「メーカーY」	「新機種C」の発売元	
「メーカーZ」	「現機種I」の発売元	

◎本を切らずにコピーして送ってね♡

ああ〜ん
送ってきて〜ん

宛先

〒104 東京都中央区新富2－4－5　NK新富ビル
㈱マイクロデザイン出版局 ゲーム批評編集部
「座談会クイズ係」まで。

ケロリ〜ヌのポン

アダルトゲーム
ESSAY

河原崎家の一族う

どーもケロリーヌよぉ
最近タイクツなのよねぇ。
だからちょっと
Hゲームでも
ってやってみたわけぇ
刺激ってヤツぅ〜
どっかの主婦みたい
だけど〜

ガタガタ
ダイエットにきく杜仲茶

つーことで今回は
耽美の世界に
挑戦したわ〜

南原に首絞められて殺されるエンディングの時のじじいのセリフが憎い!!

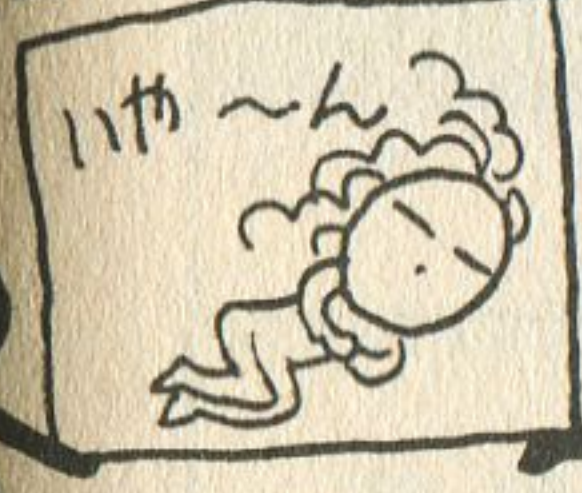
わし美佐子ちゃん好きなんよ
朱玉なんよ

くそ〜
はな血

箱に入れられて連れてかれちゃうの

いや〜ん

女はみんな眠らされて変態おじじの家で調教(菜づけ?)される

香織センセ♡

やっぱり香織センセが1番カワイソ〜
じじいからも出戻りさせられるし
一方的な被害者なのよね。
でもこの人色っぽいよなぁ…。

ギャー

玉の肌♡

▷一番のHAPPY ENDINGは美佐子ちゃんと円満えっちをできるヤ!!
でもおめーらそれでいいのかぁ!?

変態度No2はやっぱりこの人 !!

趣味はパイプ作り

ありす〜

ちょき

←ラストによく死ぬ

日野日出志風
ぜんぜん似てない
すまん

とにかく、おもしろかったよん。選択肢が多く、エンディングがい……ぱいあるのが、グー(👍)いき、なりクビになった、り、頭殴り……殺されたり、首しめられたり、監禁されて餓死したり。いろいろ……あったわぁ。でも、私は霞ちゃんのエンディングが一番好き。(^^)

つづく……

ゴーフンBest3

3位 学校帰りのみーなちゃんのちー!! 変態っす

2位 ありす、おもちゃ!! ケケケ ボクのシーンだ エグいっす

そして光輝く1位は… 香織と六郎のH 薬で敏感にされ、手足の自由を奪われ、ムリヤリにHを! これで決まり!! ヒ〜 ばかし あんたのは痛そう!

H好きよ

縛って縛って〜♡

河原崎家女主人 河原崎京子サマ

ちちがすごいのだ!! SM大好き ひ〜〜。 スカトロとかやりそう…

さちこのおもちゃ みいなちゃん

いやよいやよも好きのうちか!?

おいっこ

みど みど

グハハ

変態女王さちこ こいつは絶対デーモンだと思う…

くらい アリス キライ

「好きな男の子が!ほがさちこに…」って設定があるがウソっぽいぞ!! こいつはさちことベストカップルでは… コワイ…

だって

ぐず

ねーあたしのわぁ

けなげな霞ちゃん♡

わたしがヒロインNo1の美佐子よん

他の女なんか助けちゃダメよ〜ん♡

ホホホ

次は野々村病院の人々だ!!

ゴ

ゲームソフト批評

編集部で厳選した名作ゲームを、本紙自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ　好きだからこそいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい

エイリアンVSプレデター

難易度上昇!!格闘アクションの危機!?

数々の名作を生み出したカプコンゲームに見る格闘アクションのあるべき姿とはいったい何だろう。

馬場雄志

ブームの火付け役『ファイナルファイト』

最近のアーケードゲームの流行を追ってみると、格闘ゲームというキーワードが見えてくる。まず、この格闘ゲームの定義づけを考えていこう。そのためには、まずゲームの分類項を2つにした方が問題を明らかにしやすい。まず1つ目は『ストII』にみる「1対1対戦アクション」、もう1つは『ファイナルファイト』（以下『FF』）にみる「1対多数奥行きありアクション」。どちらも共通して、格闘という枠で「殴る、蹴る」というものが根底にある。

以上2種類の格闘ゲームのうち、最初にブームの火付け役となったのが『FF』だ。

『FF』とは、カプコンで'87年に発売された『ストリートファイター』（以下『SF』）の続編としてAOUに出展された作品。当初は『ストリートファイター'89』と命名されていた。だが、前作『SF』とは、システムやコンセプトが明らかに異なるため、現在のタイトル『FF』のタイトルになったという。

当時『FF』は、他にはないレスポンスの良さ、グラフィックの素晴らしさに加え、キャラの大きさなどがプレイヤーの目を引いた。他にも格闘ゲームは多数あったが『FF』ほどインパクトの強いものは類をみなかった。

なぜこれだけの大ヒットになったのか。その最大の要因は、投げ技の導入によるゲーム性の広がりにある。従来の格闘ゲームでは、分散した敵を自キャラがその地点まで行き仕止めるというスタイルだった。それが、『FF』では動き回る敵を投げる事で一カ所にまとめるという概念が発生している。この投げ技による独特のゲーム性は、今のカプコンの格闘ゲームでは切っても切れない存在と言えるだろう。

この『FF』の登場により、他社でも類似した格闘ゲームが相次いで発表され、ゲーム業界も賑わいをみせた。そのことを踏まえれば、今の格闘ゲーム全盛を築き上げたのはやはり『FF』の功績によるところが大きい。

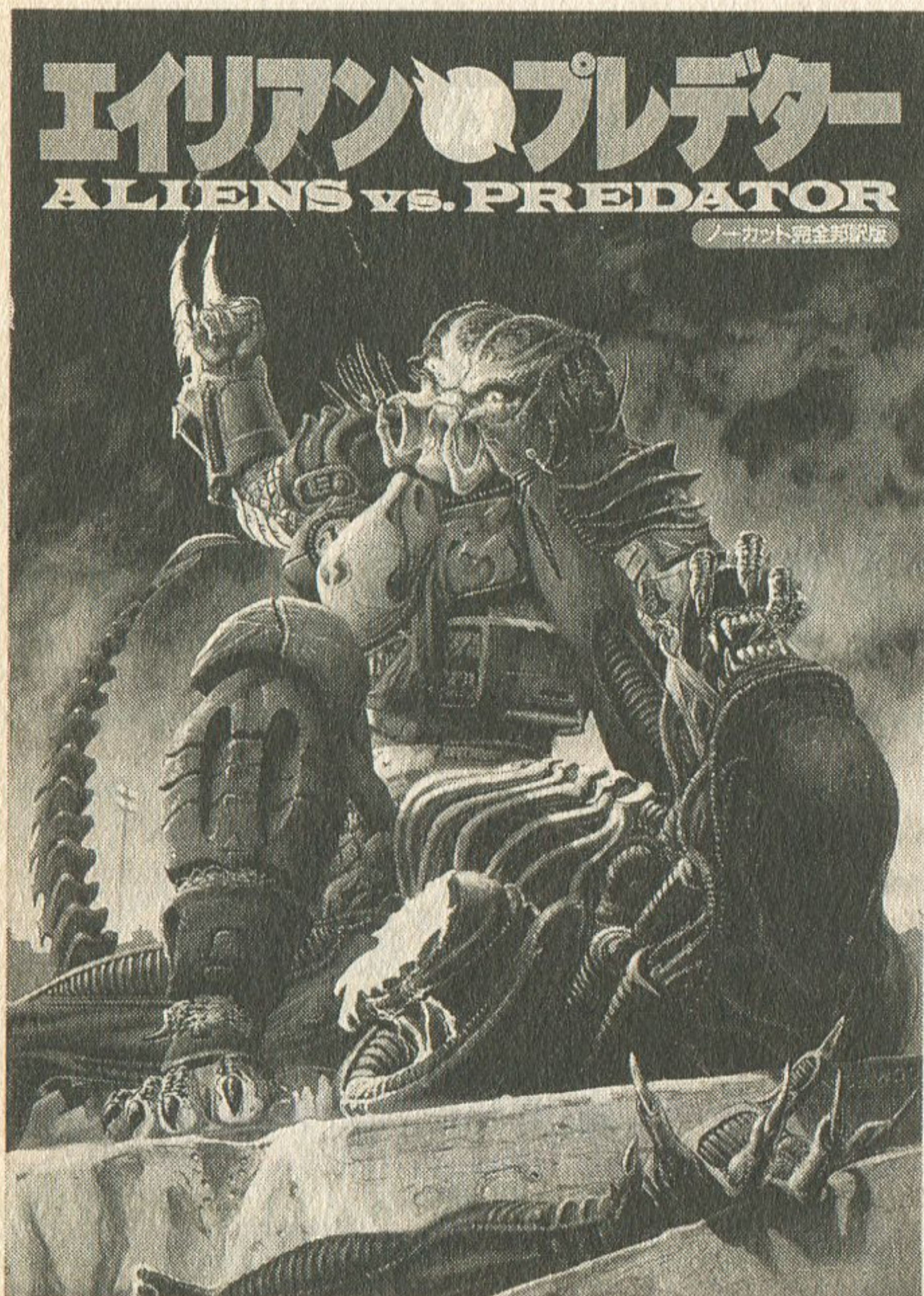
質の向上と難易度の上昇

　こうしてみると、『FF』は完璧なゲームととられそうだが、実はそうでもなかったのだ。まず、敵が多数出現したわりにはダッシュ技のようなものもなかった。そのため、プレイに慣れないうちは、敵に囲まれても何もできず、理不尽に終わるというケースも多かった。このことは『FF』をはじめとする格闘ゲーム全般にいえるが、特にこの時期から難易度は軒並みに上がりはじめた。つまり『FF』は、それまでの格闘ゲームの質の向上という面で貢献したと共に、その難易度を上げることにも貢献してしまったといえる。そしてカプコンは、'91年アメコミ仕立てで話題を呼んだ『キャプテンコマンド』を発表。ここでは前作のマイナーチェンジとして、高速移動手段のダッシュが採用された。
　このシステムは、敵に囲まれた際の対処方法としてとても有効な手段であった。これで『FF』の問題点は解決したように思われた。だが、『キャプコマ』はマイナーチェンジが追いつかぬほどの難易度であったため、同時期に発売された、同社の『ストII』にプレイヤーを独占され、結果的に前作を越えることはできなかった。
　翌'92年、和風『FF』タイプとして『天地を食らうII』が発売された。ダッシュ攻撃のバリエーション、コマンド必殺技などを採用した意欲作であった。が、それ以降、カプコンはまたアメコミ調に路線を戻し、'93年『キャディラックス』、『パニッシャー』の2タイトルを発表することになる。前者は恐竜ブームに便乗した感が強く、粗さの目立つ作品だった。後者は、同名の映画のコミックをもとにしたゲームで、目だった派手さはないものの、かっちりと作られた佳作であった。

人気アメコミ原作エイリアンVSプレデター

　そして'94年、人気アメコミが原作の『エイリアンVSプレデター』が発売された。この作品もシステム上大幅な革新がなされていた。まず、操作系は今までの2個ボタンから、特に使用頻度の高いボタンを独立させ、Aボタンでは銃が使用可能になり、Cボタンでは常にダッシュができるようになった。
　強力な効果を持つ銃器を常に使用可能にする（前作までは弾数制限のあるアイテム扱いだった）ことで、爽快感を全面に押し出しながら、弾奏交換のようなチャージ時間を持たせることで、ゲームのバランスをとり、戦略性を高めている。
　敵のやられパターンに当たり判定があるのも大きな特徴だ。これによって、倒れた相手が起きあがるのを待つ、といった何もできない時間をなくしている。また、細部にまで描き込まれたグラフィック、派手な演出など、他の『FF』タイプとは比較にならないほど完成度の高い作品であるといえる。

海外市場と日本のギャップ

　だが、『エイリアンVS～』に関しては、ここであえて取り上げなければならない問題がある。

原作の『エイリアンVSプレデター』は、完全邦訳版がビクターエンターテインメント(株)から発売中。

まず、そのゲームタイトルである。

アメコミ風の『キャプコマ』、『キャデラックス』、アメコミ原作の『パニッシャー』、『エイリアンVS～』は私見だが、強くアメリカ市場を意識しているように感じられる（カプコンは『X－MEN』の制作も発表している）。日本ではなじみのないアメコミを、アメコミの味つけ（たとえばキャラクター）のままで発表するなら、日本でどれだけユーザーアピールすることができるか疑問である。原作つきの利点はゲームユーザー以外にも広くアピールすることができるという部分が大きいが、この点、日本のユーザーに原作つきの恩恵はあまり感じられなくなっている（『エイリアンVS～』はエイリアンもプレデターもおなじみのキャラクターなのが救いだが、原作を知っていれば、面白さが倍増するのも確かだ）。

第二に感じたのはゲームの難易度の高さである。このことは、日本のユーザーと外国のユーザーのゲームの楽しみ方に対する意識の違いからくるものである。例えば、日本のプレイヤーは1コイン志向が高いのに対して、外国のプレイヤーはゲームを攻略するのにコインを惜しむようなことはない。そのためにとははっきり言えないが、外国のゲームは日本のそれよりもステージを長く設定しているものがあるのだ。このことは、メーカー側にしてみれば、海外市場が日本よりもビッグマーケットになりうるということを示唆している。だが、ここで注意したいことは、海外向けのゲームを日本用に落とすだけで日本市場向けとしてしまうのでは、あまりにも安易な企業戦略であるといわざるをえないということである。

日本市場におけるゲームの発売に際しては、もっと日本のユーザーを考えたゲーム作りをしなければ、日本のユーザーが楽しめなくなってしまう。

すべての人が楽しめる本当のゲーム

カプコンの最新作『エイリアンVS～』も実際、ゲームの広がりに合わせて敵の数も比較的多く、かなりの高難度ゲームではないだろうか。

そして、このことは最近のゲーム全般にいえることなのだが、いくら完成度が高いゲームでもゲーム自体の楽しさが感じられなければ、マニアでもない限り二度とプレイはしないだろう。ゲーム自体の楽しさを感じる前に納得のいかない終わり方をすれば、プレイヤーの評価はやはり「つまらないゲーム」で終わってしまう。つまり、それは一般ファンのゲーム離れにつながるということだ。

もし、難易度の高さが今以上にゲーム攻略上のつまずきになるのなら、以前のシューティングゲームのように、ブームの全盛時代は終わりを告げてしまうだろう。残念なことに今の格闘ゲームブームにもその影が見え隠れしている。そこで、このブームがそうならないように私は次のことを提案したいと思う。

まずは、再三にわたっていっているとおりゲームの難易度に疑問を感じる。特に最近の格闘ゲームに関していえば難易度が高すぎる。

そもそも、難易度とはメーカーの独自の判断やマニアを基準に考えるものではない（それにメーカーにはゲームの達人が多い）。それでは、一般のプレイヤーの楽しめるゲームはなくなってしまう。ロケテストとは、あくまでも一般ユーザーを対象にしなければ意味がない。まず、その点を再検討してほしいのだ。

次に、インストカードの説明がその機能を果たしていない。最低限、すべてのプレイヤーが楽しく遊べるというのが基本であり、そのように作成するよう心がけることが必要だ。

そして最後、今求められているのはプレイして楽しいゲームだということだ。プレイしていて苦痛ばかりのゲームは決して完成度の高いゲームなどではないはずだ。

以上のことを踏まえて、メーカー側は常にプレイヤーの声に耳を傾け、すべての人が楽しめる本当の意味でのゲーム作りをしてほしいと願っている。

ジュラシック・パーク

日本じゃできない技術とアイデアがある

RPGや格闘ゲームばかりが話題になる時代。けど、大人のための隠れた良質ゲームってあるんじゃない？

野川星斗

あまり売れなかった？

このゲームの評価は決して高いものではなかった。次にどこへ行けばいいのかわかりにくいゲームだし、エンディングもないに等しい稚拙なものだしね。

さらに、このソフトにはバッテリーバックアップ機能もパスワード機能もない。何回死んでもゲームは続けられるが、電源を切ったら最初から始めることになる。

このSFC版「ジュラシック・パーク」はアメリカで開発され、その日本販売権をジャレコが獲得した。

ジュラシック・パークのスタート地点の画面。

映画の緊張感を見事に表現

だが、遊んでみると、このゲームの開発コンセプトが「緊張感の演出」にあるとすぐに分かる。特に建物に入った時の3Dダンジョンがすばらしい。無駄なBGMはない。どこからともなく聞こえてくる恐竜の叫び声。振り向くと、そこに恐竜が立っていたときの恐怖。プレイヤーを見つけ、突進してくる動きの早さ。映画を見たものは、その恐怖感の再現性に驚くはずだ。

いいソフトが見極めにくい時代

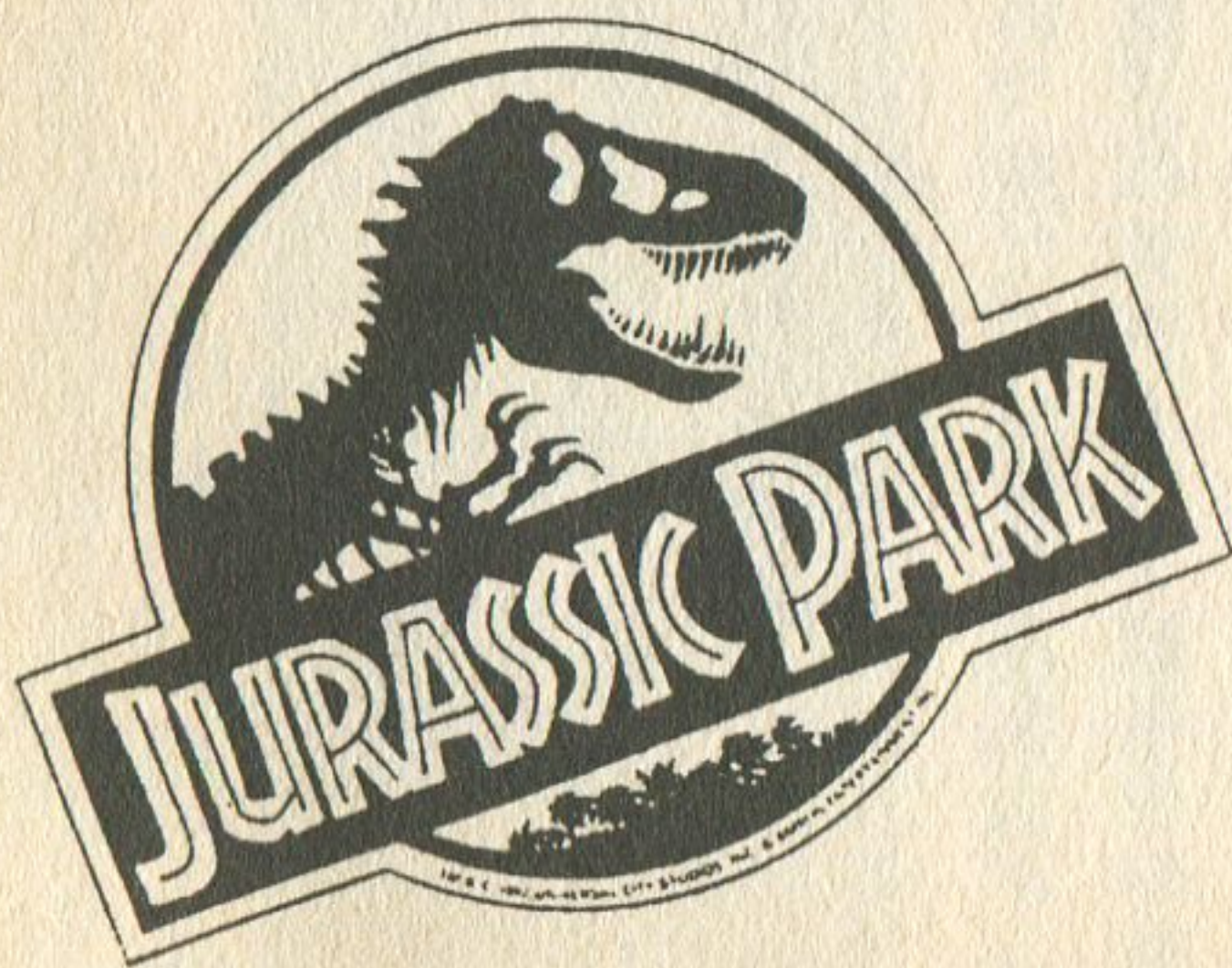
細部にこだわりを持つゲームが、日本にもないわけではない。違うのはこだわりの部分をどこにもってくるかだ。着眼点とアイデアである。例えば、映画と同様にこのゲームにはコンピュータが存在する。このコンピュータを操作するのが楽しい。いろんな機能や遊びがあって、ゲームソフトの中にマッキントッシュが1台収まっているような感覚がある。

当然3Dダンジョンもガチガチにこだわっている。構造はポリゴン＋テクスチャーマッピングであるが、それだけで終わらない。壁のデザインがうまいのだ。ラプトルの檻の1階にいくと、ちゃんと中庭の植物が見えてくるし、研究所には試験管や実験道具（もちろん立体的だ）が室内にデンと置いてある。いちいち人を呼んで、「すごいだろこれ！」といって見せたほどなのだ。

こういうこだわりは日本のゲームユーザーには受け入れ難いのかもしれない。でも、もう少し売れてくれないと、将来のゲームがみんな子供向けのアニメゲームになっちゃうじゃないか、と不安に感じた私は、きっと数少ない大人ユーザーなのだろう。

JURASSIC PARK

ジュラシック・パーク [ACG]

メーカー：ジャレコ／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800（税別）

好調なセールスは嘘をついていない

『ハイレベルな操作感』プレイして気持ちの良いサッカーゲーム。制作者のセンスが伝わってくるぞ。

小井詰昌之

つい数年前までは、おもしろく遊べるサッカーゲームなど皆無に等しかった。というより、TVゲーム市場にサッカーゲームが入り込む余地などなかったというほうが適当かもしれない。しかし昨年、国内は空前のJリーグブーム。ゲーム市場にも火がつき、ソフトメーカー各社が「本気で」サッカーゲームを作りはじめた。

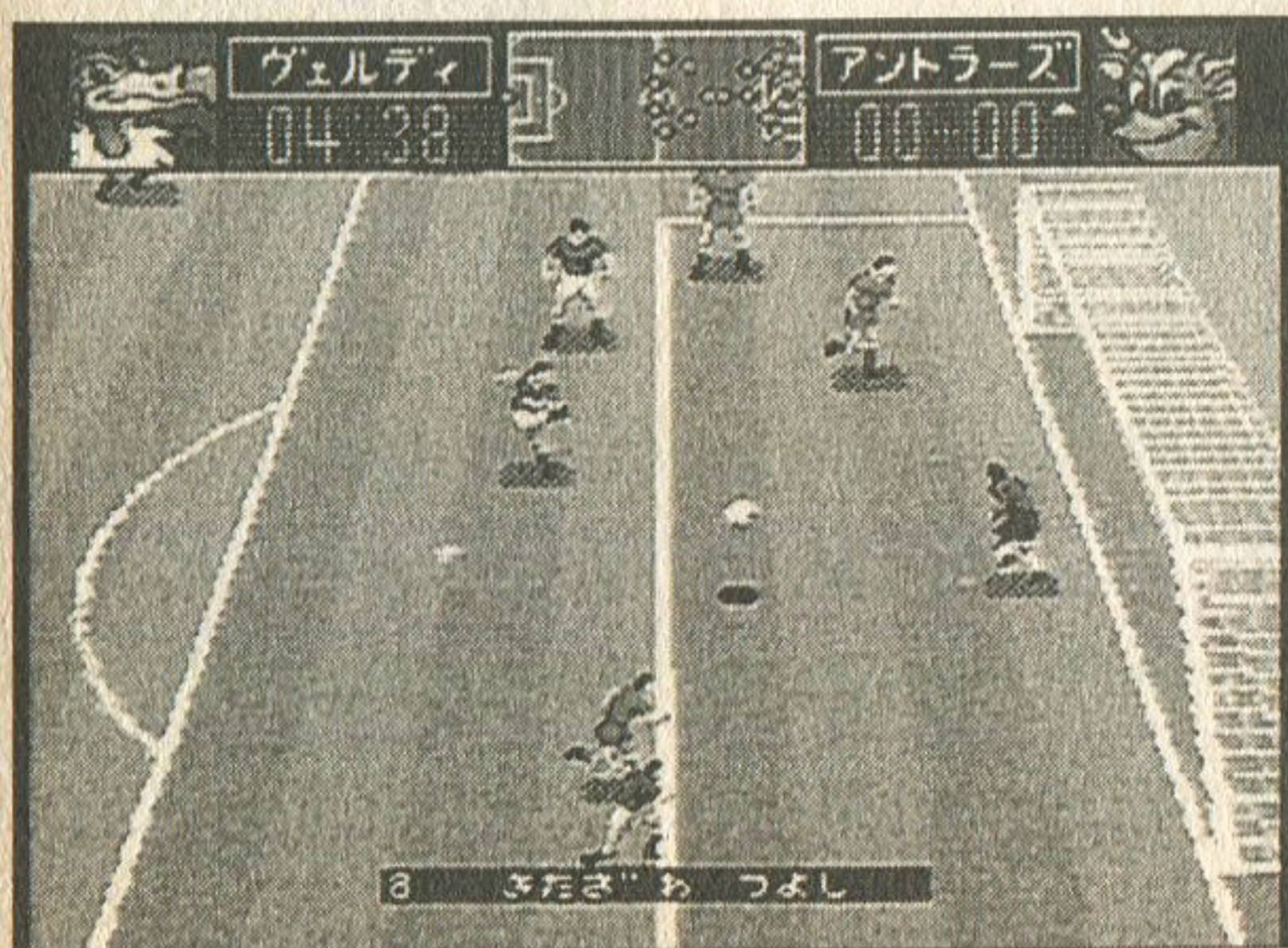
その中で、セールス的にみて代表選手といえるのがエポック社『Jリーグエキサイトステージ'94』だ。発売当初は品薄ぎみ、ゲーム専門誌での露出もかなりのものだった。かくいうこの私もずっと遊び続けている。

いざプレイしてみると、永島がしっかりガンバにいるなど、まず選手データが古い。COMチームのチャージはほとんどファウルをとられなかったり、ルーズボールやゴールマウスに当たったシュートのリバウンドは絶対COMチームの選手が支配するなど、腹をたてる以外に楽しみ方のなさそうな対COM戦モード。ワクワクしないお粗末なPK戦。キャラクターオーバーによる処理落ち、直接フリーキックからの得点やロングシュートはのぞめない…などなど、問題が多いことがわかったりする。

好調なセールスは嘘をついていない

しかし、これらのアラをもってしてもゲームそのものを否定させないのが、よくできたゲームというもの。好調なセールスは嘘をついていない。

まず、ゲーム全体を通しての「爽快感」がすばらしい。この感覚をバカにするなかれ。これまで、プレイしていてちっとも気持ちのよくないゲームが過去にいったいどれだけあっただろうか。TVのJリーグ中継さながらの画面スクロールがもたらすゲームの流れとスピード感は申し分なく、キックのインパクトの衝撃がコントローラーにかえってくるような手応えも最高。ボールの飛び具合や転がり方も出色である。もちろん選手の動きもほどよい。そしてシュートが相手ゴールに突き刺さった瞬間の気持ちよさは絶好なのだ。

次に「ハイレベルな操作感」。パス・ヘディング・トラップ・シュート・スローイン・タックルといったほとんどのテクニックがボタンひとつで簡単にできる。そのうえ操作性が非常にスムーズで、ギクシャクしたところがまったくない。逆に壁パスやバナナシュートなどのテクニックは多少の熟練を要するのだが、これはゲームとしての奥深さを出すのに一役買っていて、マイナスの印象はない。ちょうど対戦格闘ゲームの必殺技コマンドを、喜んだり苦しんだり しながら体得するのと同じことだ(あんなに難しくないけど)。

TV中継のような見やすい画面で操作性もバツグン。

そして友人と対戦プレイをすればわかるのだが、勝つためには次第に高度なテクニックが必要になってくる。「プレイヤーの腕を問う」ゲームなのだ。壁パス、センタリングからのシュート、コーナーキックからボールにカーブをかけてのダイレクトシュート、カカトを使ってボールを浮かせるヒールリフトからのシュート、相手のゴールキーパーをおびき出す技などなど。さらにボールを持っていない選手を微妙に動かしたり、ディフェンスラインを上手にはったりと、さまざまなテクニックを状況に応じて的確に出せるかどうかで勝負の大勢が見えてくる。Jリーグサッカーという、オタクを寄せつけない健全なイメージを持っている半面、腕自慢のバリバリゲーマーが入り込む余地もじゅうぶんあるということだ。

加えておなじみの、「Jリーグのキャラクターゲーム」としての親しみやすさがある。ほどよいアソビもおもしろい。盧廷潤のバカッ速さやシジマールの堅守などは漫画的といっていいほどだ。またチームのフォーメーションを監督気分よろしく自由に変更できるのもうれしい。

TVゲームサッカーと本物のサッカー

これらのポイントがこのソフトを人気者たらしめている根拠だろう。基礎がしっかりしたゲーム、本来なら当たり前のことをちゃんとやってくれているゲームなのだ。そして、この裏には作り手の非常なセンスの良さが見えかくれしているのがわかる。

それは、1本のソフトの中で『TVゲームのサッカー』と、『本物のサッカー』をどうやって仲良く同居させるか、言いかえれば、サッカーという素材をどこまでデフォルメし、どこまでホンモノっぽくし、ウェルバランスとするか…という問いの答えである。

ハッキリいってこのゲームにおけるリアルさといったら、「Jリーグのキャラクターゲーム」としてのチーム・選手名と、最初の「爽快感」のところでふれた、選手やボールの動きくらいのもの。ルールの方も、チャージによるファウルの反則しかない無法サッカーだ。外国人選手をスタメンで4人も入れられるし、エドゥもしばしば右足で蹴る。得点といえば普通ではありえない攻撃パターンから生まれるものが圧倒的だ。ゴールキーパーにいたっては操作ができない。版権管理のきびしいJリーグ公認ソフトであるにもかかわらず、この割り切り方には恐れ入りました、という感じだ。

ではたとえば、もっともサッカーらしいルールであるオフサイドを導入すれば、ゲームとしてもっとおもしろくなったかというと、そんなことはない。技術的に困難なこともあるだろうが、単純にプレイヤー同士の白熱したぶつかりあいのほうがゲームらしい。正規のルールがないという設定よりも、一度プレイしたプレイヤーに必要ナシと感じさせることの方が重要なのだ。へたにリアルにすればゲームの流れが行き詰まり、バランスが壊れる。『本物のサッカー』を追求するあまり『TVゲームのサッカー』としてのおもしろさが失われ、「ク○ゲー」の称号をほしいままにする典型的なパターンにおちいるだろう（ひと昔前のデキの悪い野球ゲームによくあることだった）。その線をどこで引くかということを、制作スタッフは知り抜いているのだ。

「Jリーグのキャラクターゲーム」という間口の広さと感情移入のしやすさ、キックオフすれば「プレイヤーの腕を問う」TVゲーム的世界、それをさりげなく支える「ハイレベルな操作面」、「爽快感」という演出…。これが『エキサイトステージ』のおもしろさの構造である。単純なことだ。そう、おもしろいゲームこそ単純の積み重ねでできている。RPGしかり。他よりちょっとおもしろいストーリー、適度に印象的なBGM、見やすいグラフィック、確実な操作性。これだけの条件がそろうだけでもずばぬけたRPGのはずだ。しかしそんなRPGはこの世に何本とない。

サッカーの苦手な日本人が、世界一おもしろいサッカーゲームをつくるという逆説もまたおもしろいじゃない？

Jリーグエキサイトステージ'94 [SPG]

メーカー：エポック社／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

WH2（ワーヒー）JETその魅力はどこに？

個性的なキャラで人気の『WH2』。しかし『JET』ではその魅力が半減しているのでは。『JET』が目指すべき道とは？

堀科鉄火

1993年初夏、対戦格闘ゲームのブームは絶頂期を迎えていた。ゲーセンには『ストⅡターボ』と『餓狼2』の対戦台がならび、各メーカーも新作を次々とリリースする。

そんな状況で発売された『ワールドヒーローズ2』（以下『WH2』）は、すぐにその個性の強さで一際人目をひく存在となった。

デスマッチ・モード、飛び道具の跳ね返し、投げ返し、キャラクターの強烈な個性、CPU戦の異様な難度、超強力な連続技等々、意欲的な挑戦の数々は他のゲームを大きく引き離していた。確かに新たな挑戦の中には失敗もあったし、ゲームが大雑把になるという欠点も持っていたが、結果としてはそれさえも『爽快感がある』、『個性的だ』と肯定的に受け取ることができた。

また、『WH2』は、『ユーザーの登場キャラクターに対しての愛着』という点で他のゲーム以上に成功をおさめていた。他ゲームは『かっこよさ』、『強さ』を表現しようとやっきになり、おかげでキャラが画一化しているのに対し、『WH2』はそれら以外に『おかしさ』、『ばかばかしさ』、『変』といった特徴を強く表現することで性格に厚みをだし、『キャラをたたせる』ことに成功した。『設定』ではない『性格』を表現することで、ユーザーはキャラへの愛着をより強く感じることができた。この点については、数多い対戦格闘ゲームの中で『WH2』を越えるものは、しばらくのあいだ出てこなかったといえるだろう。

そしてちょうど一年後、『WH2』の続編『ワールドヒーローズ2JET』（以下『JET』）が発売された。

『JET』の改良点とその評価は？

『JET』も前作同様、様々な変更がなされている。

練習モードの追加、CPU戦の難易度の調節などは、じょじょに敷居が高くなっていく格闘ゲームの間口を広げるという意味で高く評価できる。

また、音声が追加されたり、戦っている最中にセリフが表示されている点などはキャラの性格を強化するし、ダッシュが標準装備されたことでスピーディーなゲーム展開ができ、様々な演出も試みられている。

しかし、実際に遊んでみると、雑誌情報ではわからない疑問が生じてしまう。

まず、ゲーム内容、グラフィックが微妙にもったりとしており、鈍さを感じさせられる。

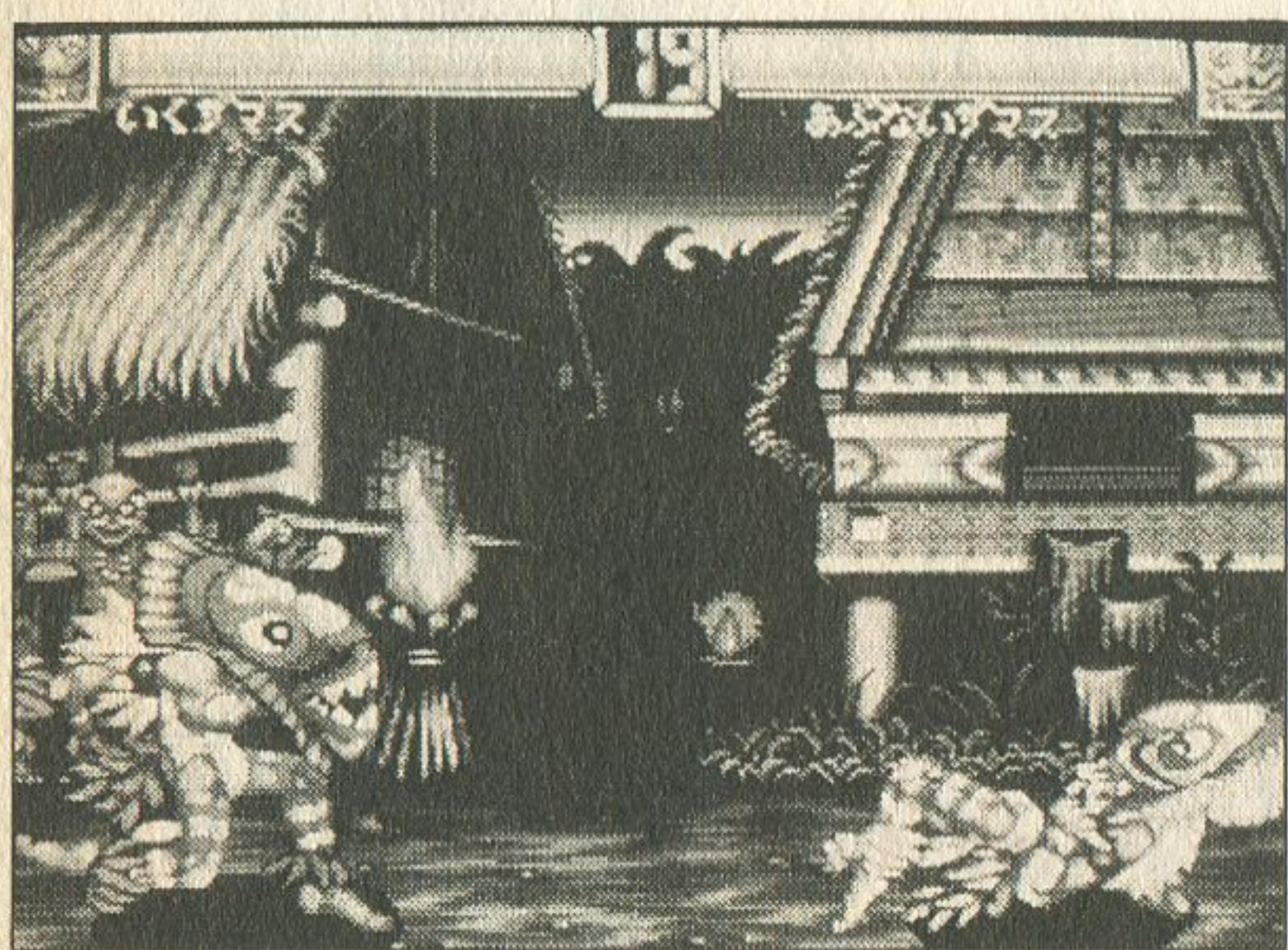
たとえば技の出と戻りに、ほんの少しとまどいのような間が存在している（かなりの上級者は、その間をダッシュで近づき有効に利用しているが）。グラフィックも同様に、描き込まれてはいるが『WH2』のマンガ的に割り切った部分が失われ、どこか古くささを感じさせてしまう（背景の女性を比較すると、『JET』のグラフィックの鈍さ、古さははっきりする）。

また、わかりやすさ・爽快感といった点は明らかに『WH2』から後退してしまった。前作の『簡単で超強力な連続技で一瞬にして勝負が終わる』といった点を解消

しようとするための技やあたり・くらいの判定、タイミングの変更だろうが、それが「わかっていたのにやられてしまう」といった納得できなさを感じてしまう。点数も試合の獲得ポイントとされ、技=点数といった即物的なわかりやすさが失われてしまった。

そして『JET』では、キャラクターの個性が『WH2』を越えることができていない。

それは新たに追加された『JET』オリジナルのキャラクターを見ることで理解できる。謎に包まれた殺人鬼『切り裂きジャック』は、全身に刃物を仕込み、技などは明らかにフレディをイメージし、ロンドン出身ということでパンク・スタイルである。しかし、キャラの個性にそれ以上の強さが感じられないのだ。前記したように『WH2』のキャラクターは『強さ』、『かっこよさ』に加えて、そうではない特徴も持つことでキャラをたたせていたはずなのだ。しかし、ジャックはプレイヤー・キャラであるにもかかわらず（ストーリー上での悪役という位置を考えても）、『強さ』や『怖さ』といった、ある意味で似通った特徴しか表現されていない（画面から、キャラクターが全然見えて来ない『吊布』や、ただ強いだけで戦い方に個性や凄味のない『ゼウス』よりはましだが）。ゲームの中でのキャラクター性ではなく、画面外の設定に負わなければ、新キャラの面白さが理解できなくなっている。

同様にバカバカしさという特徴を希薄にし、かっこよく演出された旧キャラは、キャラクターの厚みを失ってしまった。それらは古いファンの期待にこたえられず、新しいファンを引きつけるには力不足なのではないか。

このダッシュは格闘ゲーム最高峰といえるほど変だ。

かっこよさとコミカルさの両立

こうしてみると、『JET』は全体的な鈍さ、わかりにくさ、キャラクターの弱さが目につく（特に『WH2』と比較して）。

前作『WH2』の『ゲームとして』の大雑把さの解消、バランスの調整だと思われるが、それが反対に、わかりにくさとなり裏目に出てしまった感がある。

また、キャラクターについては、前作での成功例を踏襲せず、『WH』シリーズの特徴ともいえる個性あふれる性格の面白さを後退させてしまっている（SFC版『WH2』のネオ・ギガスには『自爆』という技がある。このバカバカしさこそが『WH2』特有のものではないだろうか）。

ユーザーはかっこよさとコミカルさが同居した厚みのあるキャラクターと一歩間違えば大雑把になるような爽快感、そして他のゲームにはない破天荒さを『WH』シリーズに求めているのではないだろうか。

もちろんジャンケンができるようになったラスプーチンや、CDで名前だけが有名になった『爆裂究極けーん』の復活のように、メーカーがきちんとユーザーの気分を受けとめている部分もある。

Cボタンをうまく利用すれば、首切り投げに成功して「やったね」の勝ちポーズ、失敗して「めそめそ」の負けポーズのように（ゲーム性とは全然関係のない）『遊び』の幅を広げることもできる。

そんな一見無駄に思える部分、勝ち負けにはまるで影響しない『余裕』を『WH』シリーズは大切にしてきた。

そして、その余裕こそが、広くゲームを豊かにできる要素といえるのではないだろうか。

『WH』シリーズには、『無駄』や『余裕』の楽しさ（勝ち負けだけにこだわれば、『WH』の魅力であるキャラクター性さえも無駄なのだ）を見せてくれるだけの力があるはずだ。

スーパーロボット大戦シリーズに望むこと

新しいチャレンジ。マニアだけでなく、原作を知らない人も楽しめる理想のキャラクターゲームを。

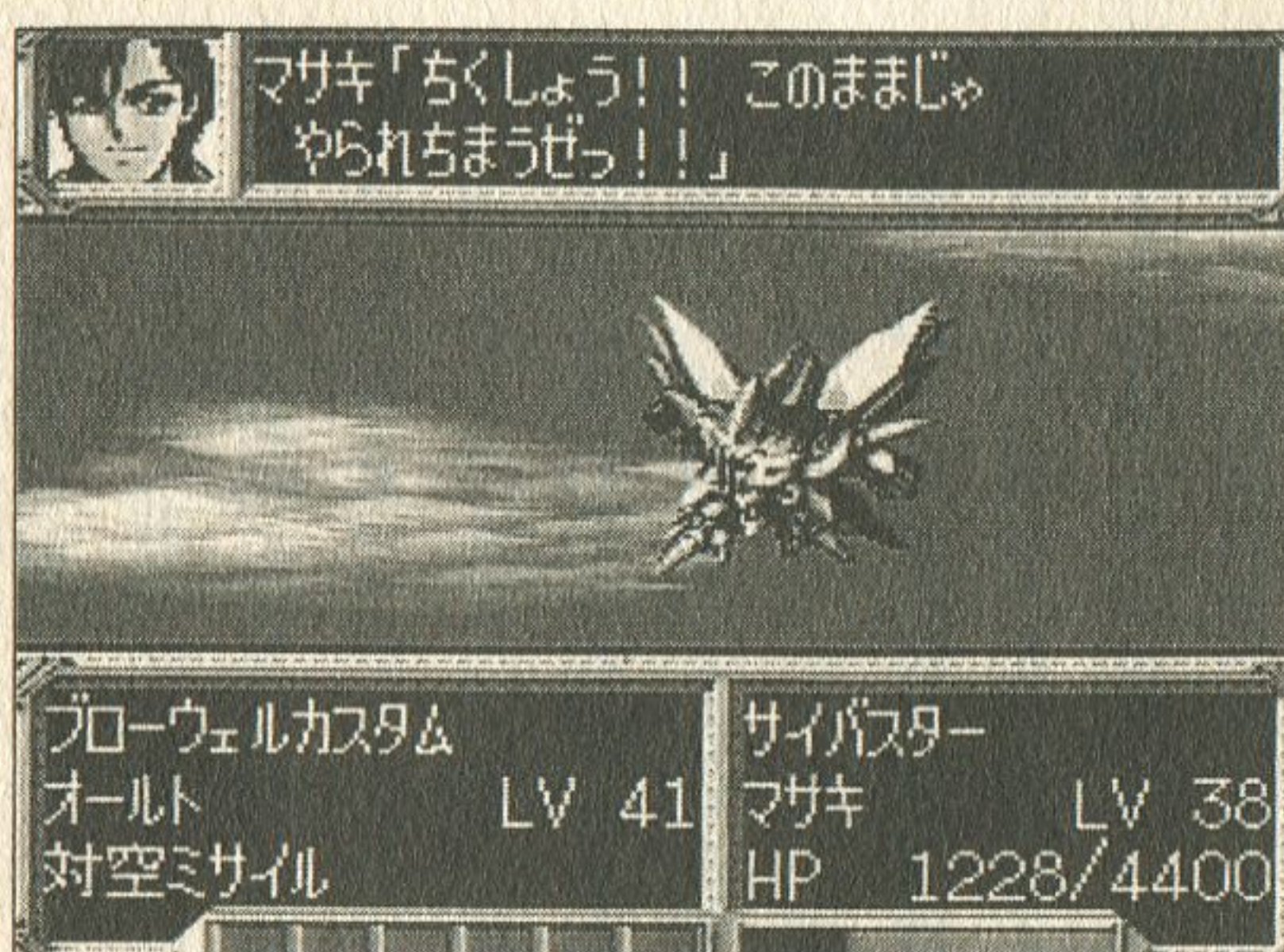
島田政幸

単なるキャラゲーではない『EX』

今回取り上げるのはキング・オブ・キャラクターゲームの『スーパーロボット大戦』シリーズ最新作『第3次スーパーロボット大戦EX』（以下『EX』）だ。

この『EX』はなんとシリーズ4作目である。「ガンダム」、「マジンガーZ」、「ゲッターロボ」、「グレンダイザー」、「ゴーショーグン」、「ダンバイン」……とほかにもたくさん、すべて挙げるとキリがないくらいのキャラクターが登場するシミュレーションRPGだ。

ゲームシステムは、『ファイアーエムブレム』や『シャイニング・フォース』などに近い。戦略マップ上のユニット（ロボット）を移動させて、敵を攻撃する。敵を倒したユニットには経験値が入りレベルアップしていく……基本的にはこの操作をプレイヤーと敵側で交互に行い、そのマップの勝利条件を満たせばシナリオクリアとなる。

マサキ「ちくしょう!! このままじゃ
やられちまうぜっ!!」
ブローウェルカスタム
オールト LV 41
対空ミサイル
サイバスター
マサキ LV 38
HP 1228/4400

シリーズを通して主人公的存在のマサキ戦闘画面。

このゲームがほかのキャラクターゲームと明らかに違う点。それはオリジナルキャラクターの存在である。シリーズをとおして主役的存在の熱血突進野郎マサキ・アンドーとそのメカ、魔装機神サイバスター。そしてマサキのライバル的存在の美形悪役シュウ・シラカワとそのメカ、魔装機神グランゾンなどがその代表だ。ほかにも男勝りのハチャメチャ娘リューネのようなキャラが多数登場している。

しかも『EX』では、戦いの舞台すらもオリジナルキャラクターの故郷という設定。これは単なるキャラクターゲームでは考えられない事である。

新システム「ISS」は成功したか

では、『第3次』からの変更点についてまとめておこう。まずは構成が『第3次』の一本道ストーリーの分岐タイプから、2人の主人公から見た2つの（実は3つあるのだが……）ストーリー構成になったこと。主人公はこのシリーズのオリジナルキャラであるマサキとリューネ。そしてストーリーが2つになったことによって生まれたISS（インタラクティブ・シナリオ・システム）の導入。プレイしたストーリーをほかのストーリーに重ねる事により、重ねたストーリーに変化が起きるというシステムだ。

大きな変更点はこの2つ。細かいところでは、ユニットだけでなく武器もパワーアップできるようになった点、戦闘前に命中率が分かるようになったことなどがある。武器のパワーアップはユニットの育て方にプレイヤーの自由が増えたし、命中率が分かるようになったおかげで、「低い命中率だから

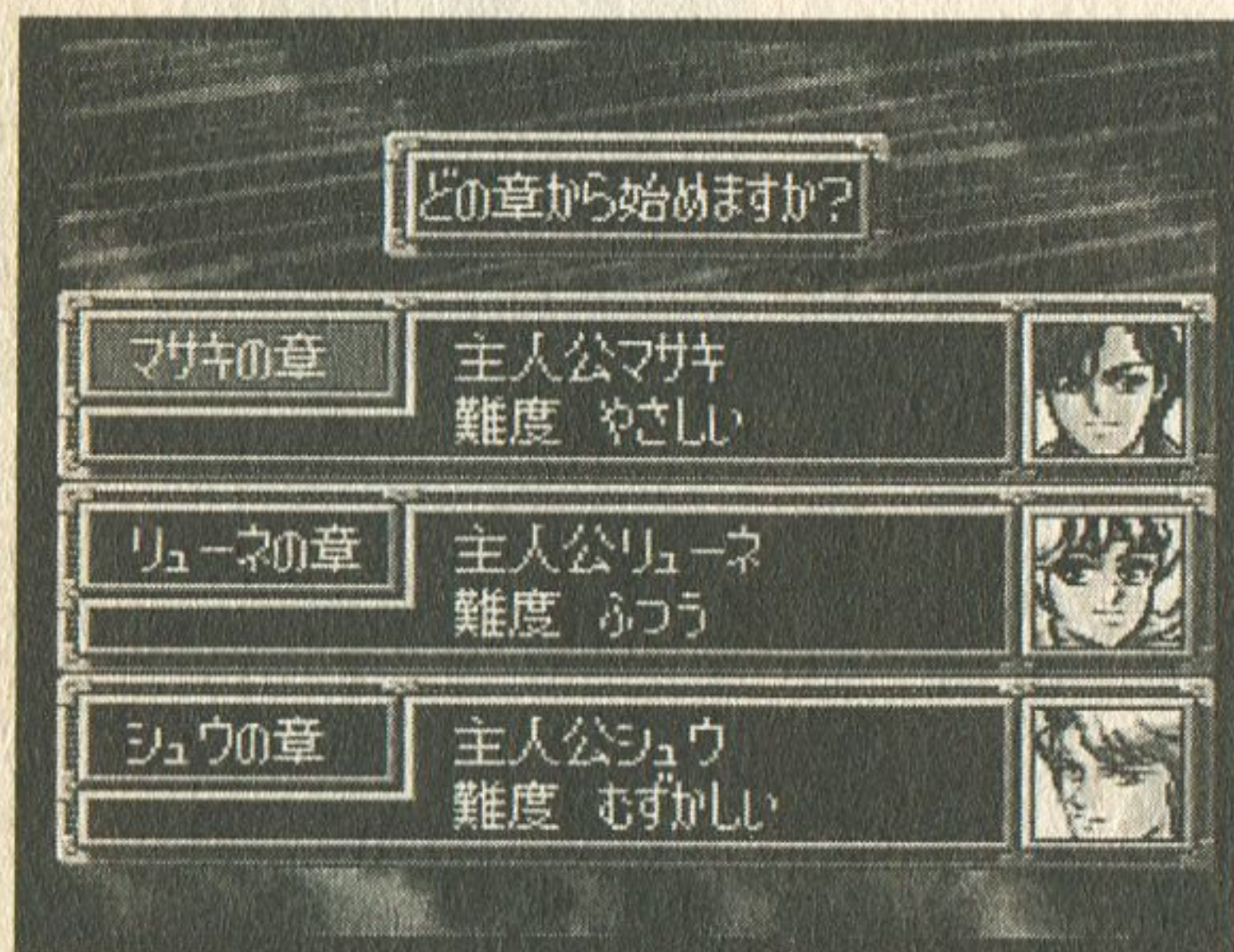
リセット」なんて現象もなくなった。

ただ問題なのは2つのストーリーとISS。マサキの章とシュウの章のどちらをプレイしても、あまり、いやほとんどストーリーや状況に変化が起きなかったのである。大きく変わったのは戦艦が違うことぐらい。これでは、マサキの章では戦艦がゴラオンでリューネの章ではグランガランということしかISSが判断していないように思える。これは1つのストーリーの中で、プレイヤーが取る行動の選択肢が少ないということと、マサキとリューネの戦いが世界の反対側で起こっているみたいで接点があまりにもないという2つの問題から、このような結果になってしまったのではないだろうか？ 選択肢が多ければ、それだけでISSの判断材料になるし、2つのストーリーに多くの接点があれ、戦闘条件にも影響を及ぼすような変化を付けられたはずだ。片方のストーリーで取った行動が、もう一方のストーリーに大きく影響し、戦闘の条件や仲間になるキャラクターなどもプレイヤーによって変化する。これがISS本来の姿だったのではないだろうか。

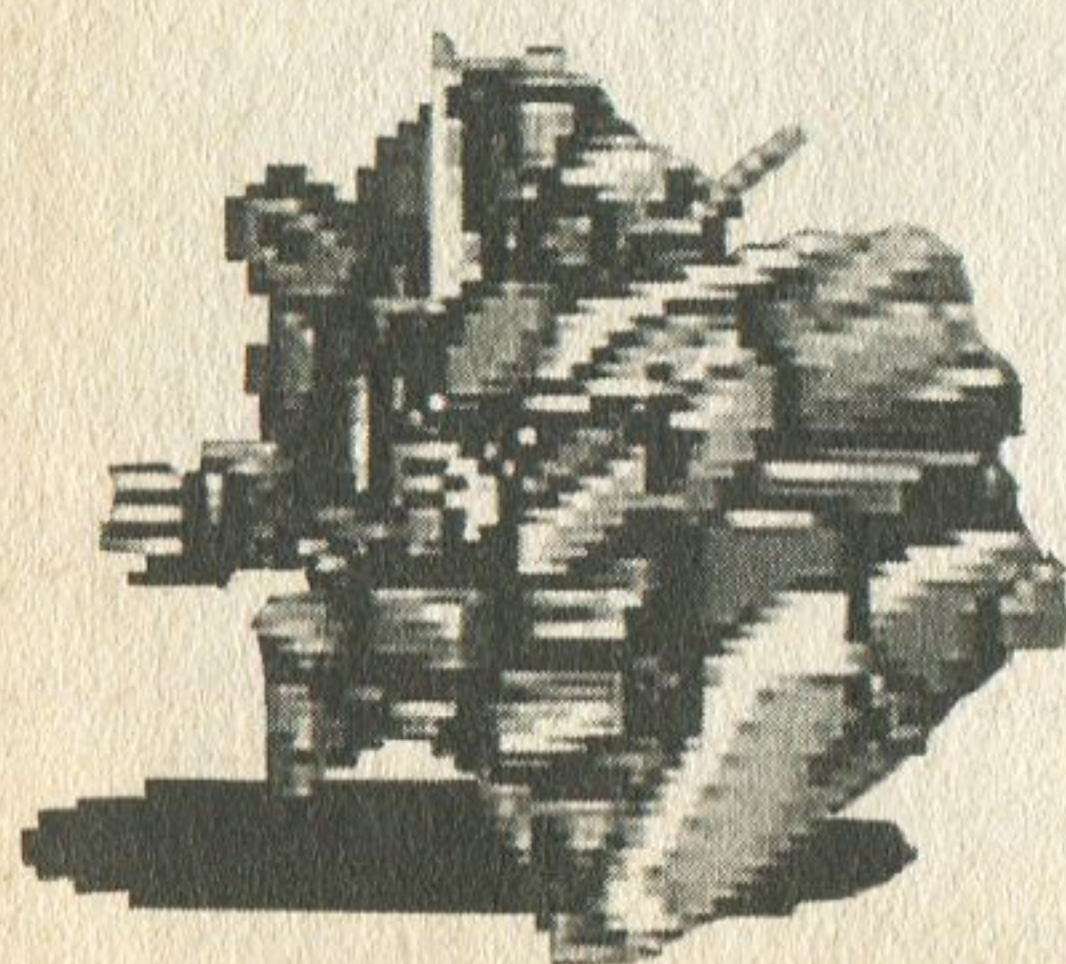
プレイしたすべての人が、自分と同じようなことを感じていないかも知れない。というのは自分がISSというシステムを過大評価し過ぎていた節があるからだ（マルチシナリオのようなものだと想像していた）。自分の期待と実際のISSがあまりにもかけはなれているものだったので、残念だったのである。

今後のこのシリーズに望むこと

さて、今後このシリーズに望むことだが、まずキャラクターゲームの問題であるユーザーの狭さを打開してほしい。一部の人しか楽しめないのではアニメの感動を借りてきただけのマニアゲーム止まりである。幸いこのシリーズにはオリジナルキャラクターがいる。このオリジナルの設定の部分とキャラクターを大切に育ててほしい。『EX』ではオリジナルキャラクターが主役となり、原作ものとは一味違う楽しさを味あわせてくれた。そして原作のあるキャラクターも、ゲーム中でキャラクター性やロボットの魅力をしっかりと描けば、原作を知らないプレイヤーにも「面白さ」が少しでも伝わるようになるはずだ。「知らない人には分からなくていい」では、あまりにも冷たすぎる。分かってもらえるような配慮が欲しいところだ（自分には、ゴーショーグンの面白さがゲームからではわからなかった）。

このゲームにはキャラクターゲームから一歩先へ進める可能性がある。キャラクターゲームは今後、原作を知っている人だけのものではなく、知らない人でも楽しめる作品へと進歩しなければならないのだ。それには「プレイして楽しい」というゲーム性も優れていなければならないが、『第3次』から『EX』への変化を見るに、このシリーズの制作スタッフには新しい何かへ、そして面白さへチャレンジする精神が見受けられる。ISS、シナリオ進行の工夫などがそうだ。続編への期待は当然のごとく大いにある。

このシリーズは、固定ファンをつかんでいるおかげで、売り上げが見込める「商品」としては成功をしていると思う。が、その先にある「作品」として、多くのプレイヤーにプレイされ、そして高い評価を得るシリーズになることを願っている。

今後も、オリジナルキャラに期待したいところ。

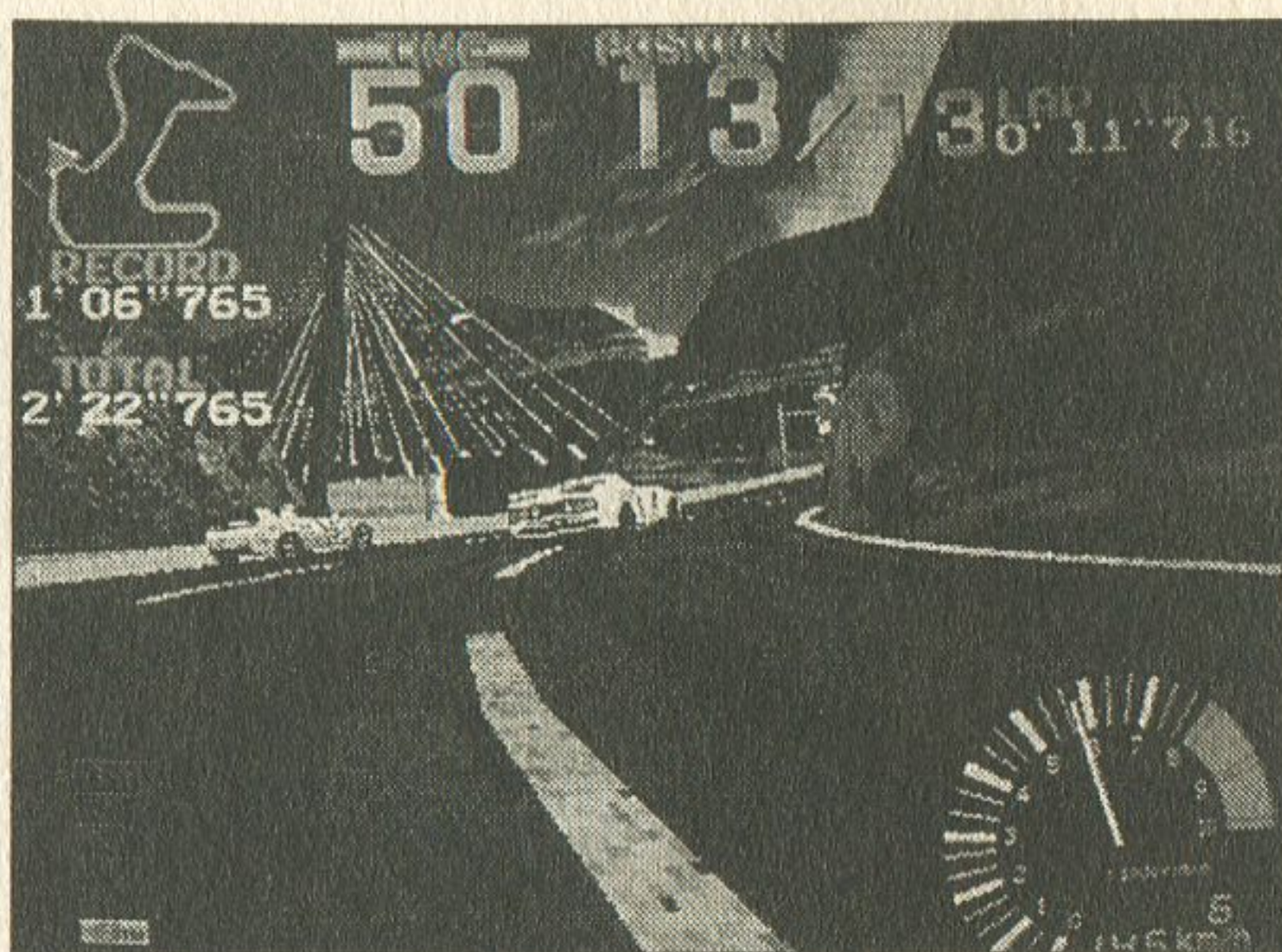
スーパーロボット大戦EX [S・RPG]
メーカー：バンプレスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

レースゲームの面白さとは何か？

ゲーセンでは相変わらずレースゲームが盛り上がっている。レースゲームは、いったいどこまで進歩するのだろうか。

美浦栗東

レースゲームの本質とは何か

「ゲーム」ならふだん体験することのできない高速走行や競争を、リスクを伴うことなしに体験できる。しかし、実際のモータースポーツと同じになることがゲームとしての「最高」ではない。モータースポーツはハードな競技であるがゆえに苦痛となる部分が多く、それをそのままゲーム化しても無意味だということもある。だから、レースゲームはゲームとしての面白さを要求され、モータースポーツとは別次元に存在している。

レースゲームの本質は以下の2つに行き着く。ひとつは、モータースポーツの持つ面白さの一部を増幅させることであり、もうひとつは、エンターテインメントとしての面白ければいいという「何でもありの演出」である。

最近、通信対戦版も登場したリッジレーサー。

過去から現在のレースゲーム

1987年にデビューした「ファイナルラップ」は、競争できるレースゲームとして登場した。上位のマシンは足カセを加えるなど、レースを面白くさせる演出が随所に施されている。

「ウイニングラン」は国産機では初めてのポリゴンゲームということで、ゲーマーたちはタイムトライアルに躍起になったが、難易度が高く、とてもイチゲンさんが手を出せるものではなかった。

'92年2月、「ヴァーチャレーシング（以下V・R）」の登場は、レースゲームの行き着く先を多くのゲーマーに予感させた。もちろんこれが最終目標ではないが、ポリゴングラフィックス、高度な通信システム、視点切替、実況モニター等、どれをとっても「V・R」はレースゲームのみならずビデオゲームの頂点に立っていた。

しかし、進歩は終わらない。

「リッジレーサー」と「デイトナUSA」。デビューはほとんど同じ時期である。ゲーム画面は視覚的に酷似しており、これらが目標にしているものは同じように思える。しかし、実際にプレイしてみると、それぞれ独自の味付けがなされている。

「リッジレーサー」はドライバーズアイ型運転シミュレータのような画面構成。データの表示は最小限で、クラッチやシフトノブの操作がうまくできるような情報のみを表示している。いいかえれば、これらの操作の技能習熟をプレイヤーに要求しているのかも知れない。

反対に「デイトナUSA」はいかに楽しくレースできるかを追求したような作りであり、「V・R」のような視点切替やレーダー表示が特徴的。これはまるでゲームがゲームであることを自己主張しているように見える。

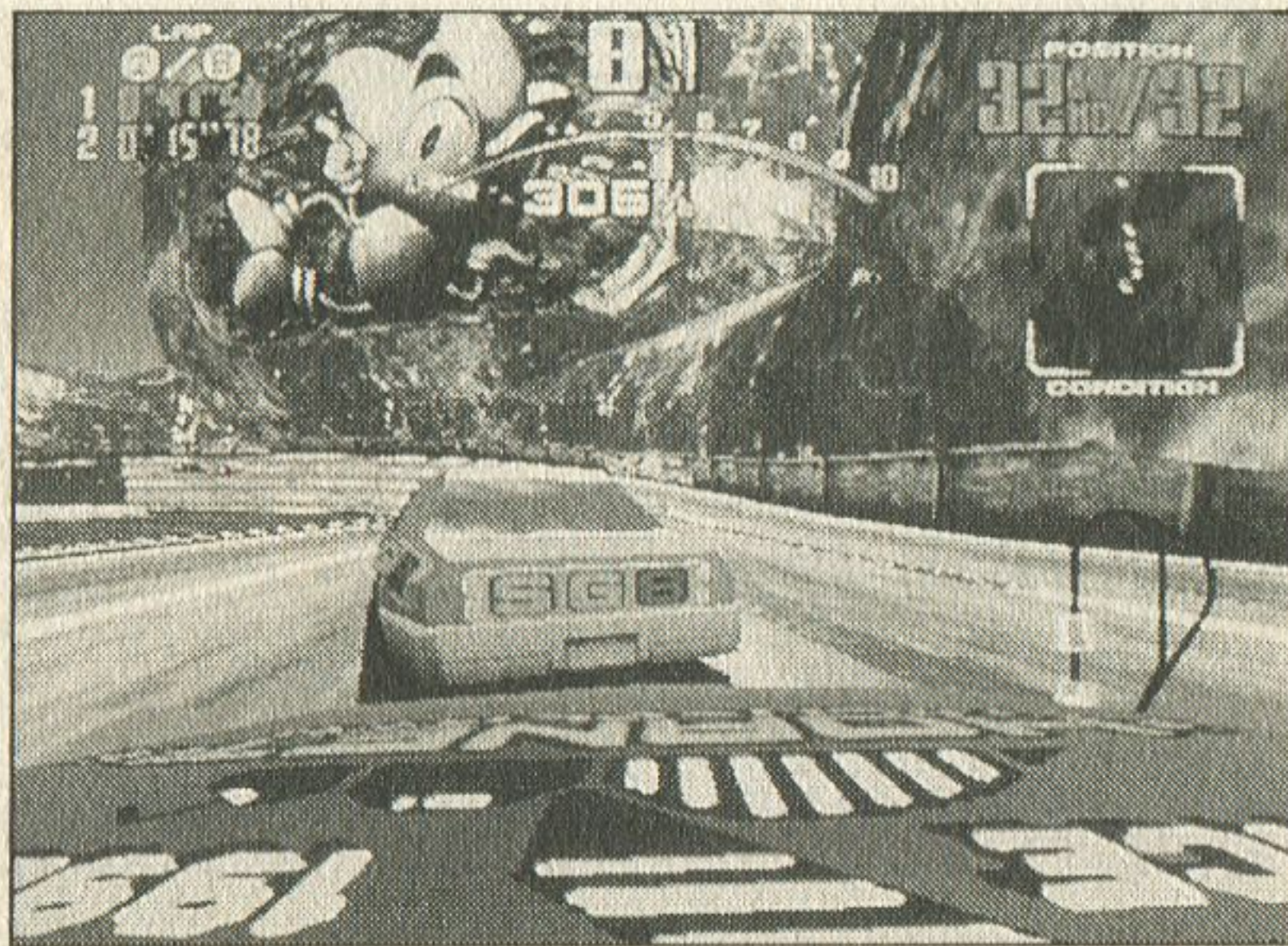
現ゲーム技術のリアリティ

「リッジレーサー」や「デイトナUSA」のリアリティは「V・R」のそれに比べて高いものなのだろうか？

おそらく両者は、それほど差がない。「フォーミュラーカー」が「箱車」になったのは、F1ブームの衰退ではなく、車体のポリゴン数が少なくて済むからなのだ。フォーミュラーカーのままでデイトナUSAのシステムを走らせると、動きが遅くなってしまう。

これらの箱車レースゲームの人気は、今のところグラフィック技術の目新しさにある。

非常に近い将来、高度なCPUやメモリ等の部材の値下げで、ハードの能力は進歩し、ポリゴン数は増え、それに張り付けるテクスチャーは質感を増し、空間表現もより現実的なものになる。現状の3倍速ビデオ程度の映像クオリティなら、自由に操作できるようになるだろう。技術の向上と人間の欲望には限界などないのだ。

性能に限界のある家庭用ゲームマシンの場合、どのソフトメーカーも同じ土俵で戦わねばならない。差別化するためには、プログラム技術以外の手段を使わなければならなかった。これが「イメージ」によるリアリティだ。

ソニックが刻まれた岩が印象的なデイトナUSA。

F1の権利を取得し、実名やそのシステムを引用することでイメージを高めようとする方法である。しかし、F1はフジテレビによって広くライセンスされてしまったので、すぐに差別化の効用がなくなってしまった。

加えて、この使用制限がかなり厳しい。せっかく権利を取得しても実名選手を使えないケースもある。

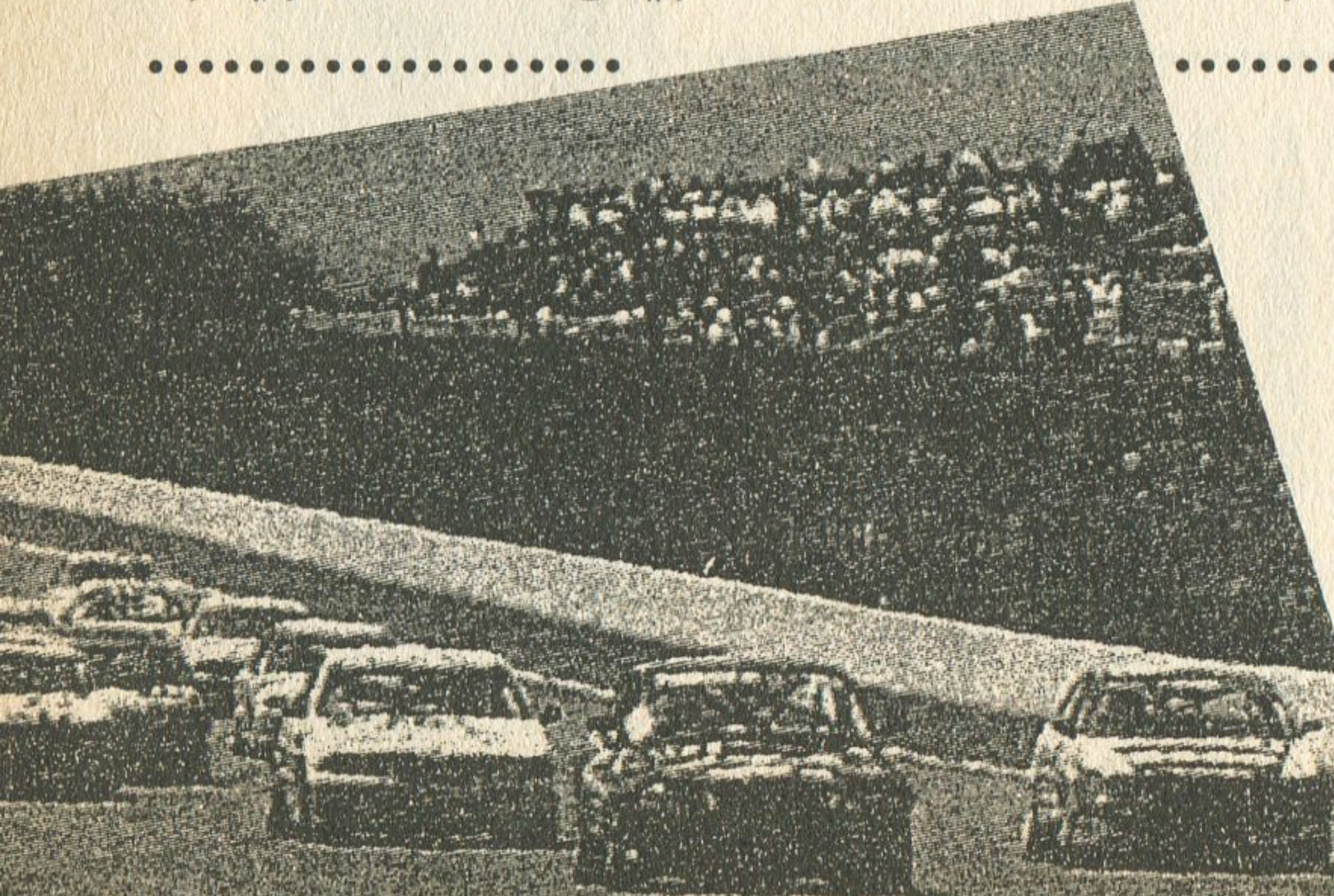
'93年以降に出された商品では、名前が出ていないF1ドライバーがいるので調べてみると面白い。

これからの可能性と方向性

近い将来、F1の車載カメラ映像レベルのグラフィックがプレイヤーの操作によってコントロールされるようになる。しかし、グラフィックの進歩が面白さに反映するとは限らない。グラフィックの進歩はレースゲームの可能性を左右するものではあるが、ゲームとしての優劣を決定するものではない。では、これからのゲームが目標にすべき方向はどんなものなのだろうか？

進歩の方向性のひとつは「通信技術」の応用である。1店舗内を対象とした通信ゲームではなく、もっと広く大規模な通信システムが実現できれば、レースゲームはより競技性豊かなものになる。例えば、地方戦や全国大会が最寄りのゲーセンでリアルタイムに行え、離れた所にいるライバルたちとディスプレイを通してレースができる。通信規格を統一すれば、様々なメーカーのマシンもエントリーが可能だ。

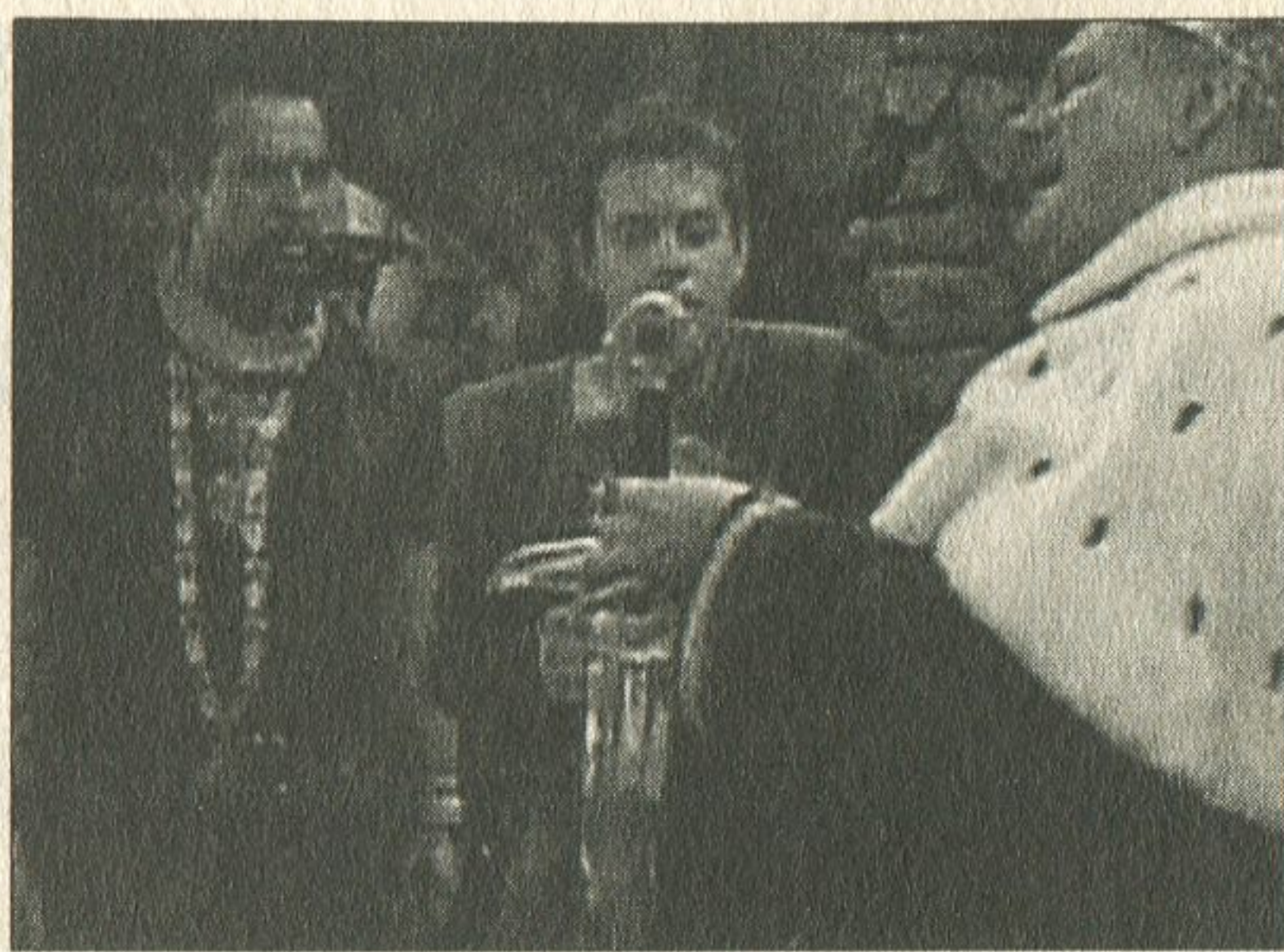
モータースポーツの模倣であったレースゲームが独自の面白さを持ち、ついにはモータースポーツの存在をも脅かすものになりつつあることを、デイトナUSAとリッジレーサーをプレイしながらうっすらと感じている。

リッジレーサー　[RACE]　メーカー：ナムコ／機種：アーケード　©NAMCO
デイトナUSA　[RACE]　メーカー：セガ／機種：アーケード　©SEGA

ホードは3DOの救世主になりえたか?

現状、3DOソフトの最高峰と言われる『HORDE』。噂の真否は? 果たして3DOの救世主にはなれただろうか。

葛西浩美

ウワサのホードってどんなゲーム?

舞台は中世の架空の王国。王様の命を助けた、給仕係の青年・チャンシーは、ナイトの称号と聖剣を与えられ、ホードと呼ばれる魔物の退治を任じられる。と、ここまではファンタジー系にありがちな設定。英雄は聖剣を携え魔物退治の旅へ、ってとこだろうけど、ホードは違う。最初のシーンは何とシミュレーション。土地を拓き、木を植え牛を飼う。魅力的な村を築くために日夜努力を重ねるのだ。そうこうするうちに攻撃ターンに変わり、人も牛も丸呑みしてしまう貪欲なやつらホードが来襲。村を繁栄させ、さらに納税義務をも果たしながら、ホード達から村を守るという、三つの目的をクリアしていくアクション&シミュレーション・ファンタジーだ。

これが自慢のムービー画面。笑わせてくれる。

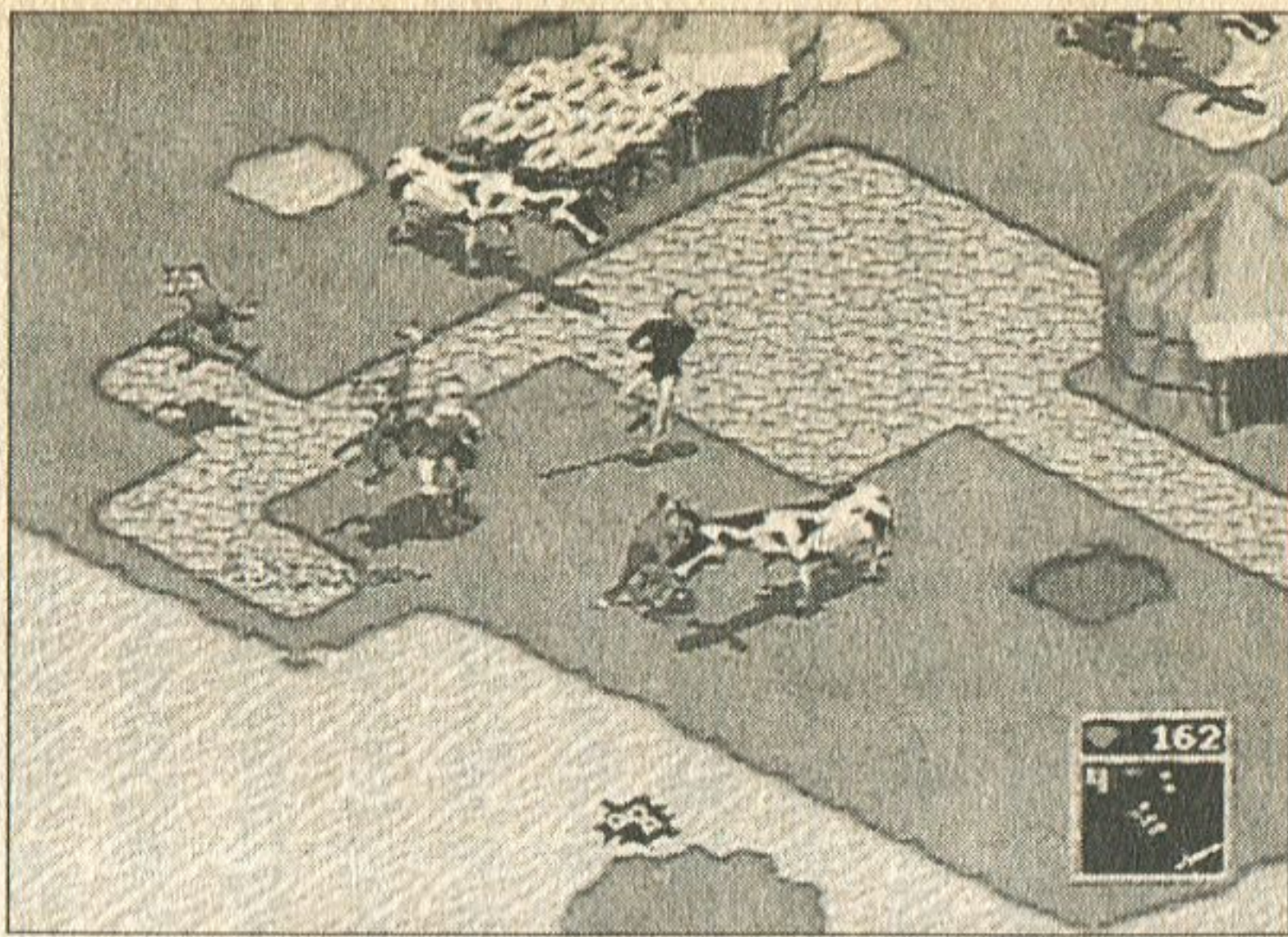
その魅力と欠点とは

細かい内容については攻略本に譲るとして、長所短所を掘り下げていくことにしよう。

まず短所。筆頭にあげたいのは、余りにもアメリカ的過ぎると言うこと。おどろコミカルなパッケージや、教育テレビのシェイクスピア物かと見まごうようなオープニングからして、拒絶反応を示す人も多いだろう。全編にちりばめられたジョークのセンスもすこぶるアメリカンだ。B級ホラーやFREAK SHOWのようなキッチュなカルト物のファンには魅力だが、そうでない人には致命的な欠点になりうる。舞台設定そのものが日本の文化にそぐわない。せっかく誰にでも楽しめるようなゲームシステムを持ちながら、非常に惜しい気がする。日本語版の、それも3DO用のソフトに移植するのなら、いっそのこと時代劇にしたほうが受け入れやすかったのではないか。小作人が大名に気に入られて、領土を任され畑を耕し年貢を払い、妖怪退治をする。そしていつしか一国一城の主へと成り上がるという設定。まっ赤々でグロテスクな西洋の魔物よりも、一つ目小僧のような妖怪の方がはるかに親近感があるように思う。ただ、これはあくまで家電としての3DOの位置づけから、幅広い層へのアプローチを考えてのこと。死にかけ人形が可愛いと思える世代や、ゲームなどで西洋系のモンスターを見慣れてる人々には余計なお世話なのかも知れないが。

そしてもう一つの重大な欠点といえば操作性の悪さ。DOS/V版と比べれば数段操作しやすいと聞くが、ボタン操作の煩雑さは否めない。

では、長所はどうだろう。バックストーリーもシステムも非常に完成されている。オープニングも

アメリカでは有名な(らしい)俳優たちが軽妙な演技を見せていて、本国ではパッケージに「豪華35分間のムービー入り!!」みたいなノリで売っているというほど力が入っている。

剣を振り回すと目も回す、即席英雄・チャンシー。

そして特筆すべきは継続機能。1年毎の納税が終わると必ずセーブ画面が現われる。ゲーム初級者にありがちな『せっかく拓いた土地を一瞬にして失う』という悪夢の様な事態は回避できる。セーブは10カ所まで、一人でコツコツと幾晩もかけて戦略を練り、地道にクリアしていくのもいいだろう。また、家族全員で代る代る楽しみ、それぞれが違った番号にセーブしていくなんていうことも可能だ。そんなふうに、家族をも巻き込んで楽しめる許容範囲の広いゲームだ。

もう一点は、3DO自体の短所であるシークタイムの長さが非常にうまく処理されているということ。ほとんど気にならずにプレイすることができる。ムービーで盛り上げたゲームへの感情移入を妨げさせないための工夫だろう。これから3DOのソフトを開発するメーカーにもぜひ真似をしてもらいたい部分だ。

ビジュアルの出来はもちろん、ゲームのリズムも悪くない。あと1年やったら寝よう、というケリも着けやすいが、そのケリを着けさせないだけののめり込みやすさもちゃんと持っている。結論としてはやはり、ホードは優れたゲームといえるだろう。

ホードの果たす役割と3DOの将来

では、本当にホードは3DOの救世主になれたのだろうか。答えは、残念ながらノーだ。前出の極端なアメリカナイズという点に目をつぶったとしても、やはり無理だと思う。なぜならこのソフトはDOS/V版からの移植だからだ。いま求められているのは、3DOならではのソフトなのではないか。今まで見向きもしなかったユーザーをも振り返らせた、という点ではそれなりに功績があった。しかし所詮はそこまで。このゲームをプレイしたいがために3DOを購入したというユーザーは、果たしてどれほどいたのだろうか。ハードの将来を左右するのは他ならぬ「専用ソフト」のパワー。ほかの機種からの焼き直しなどでは断じてないはずだ。戦略シュミレーションやファンタジーなら既存メーカーで腐るほど出している。開発力からいっても途中参入で勝ち残っていくのは至難の業だろう。ならば3DOらしさを生かしたソフトの開発が必須だ。

ご承知のとおり3DOのタップはコードがえらく長い。おまけにわざわざディジーチェーンでジョイントさせる構造になっている。これはとりもなおさず、みんなでソファーに、あるいはこたつに寛ぎながらプレイできる、ということ(リセットボタンこそないけどね)。AVシステムに組み込み、家族の中心に置いてみんなで楽しめる、そんなハードであったはずだ。せっかく家電らしい工夫に溢れた装備をもちながら、既存ハードの二番煎じをやっていては無意味だ。

5歳から80歳まで、家族そろって大勢で楽しめるパズルゲーム。もしくはお父さんが一人で楽しむビジネス・シミュレーション。ゲーム以外でも、カラオケ講座ソフトや、献立や応急手当を教えてくれるお母さんのためのお茶の間電子手帳など、本当の意味でのマルチな可能性は残されているのではないか。そこを追求してこそ、3DOの真価は発揮される。既存のカテゴリーにとらわれずに、どんどん開発してもらいたいものだ。

インタラクティブ・マルチプレイヤーの3DOでしかできないこと、そのためだけにハードを買いたくなる、そんなソフトが出てこない限り3DOの苦戦は終わらない、そんな気がする。

ホード
[A・SLG]
メーカー：バイス／機種：3DO／価格：¥8,800

M1タンク　プラトゥーン

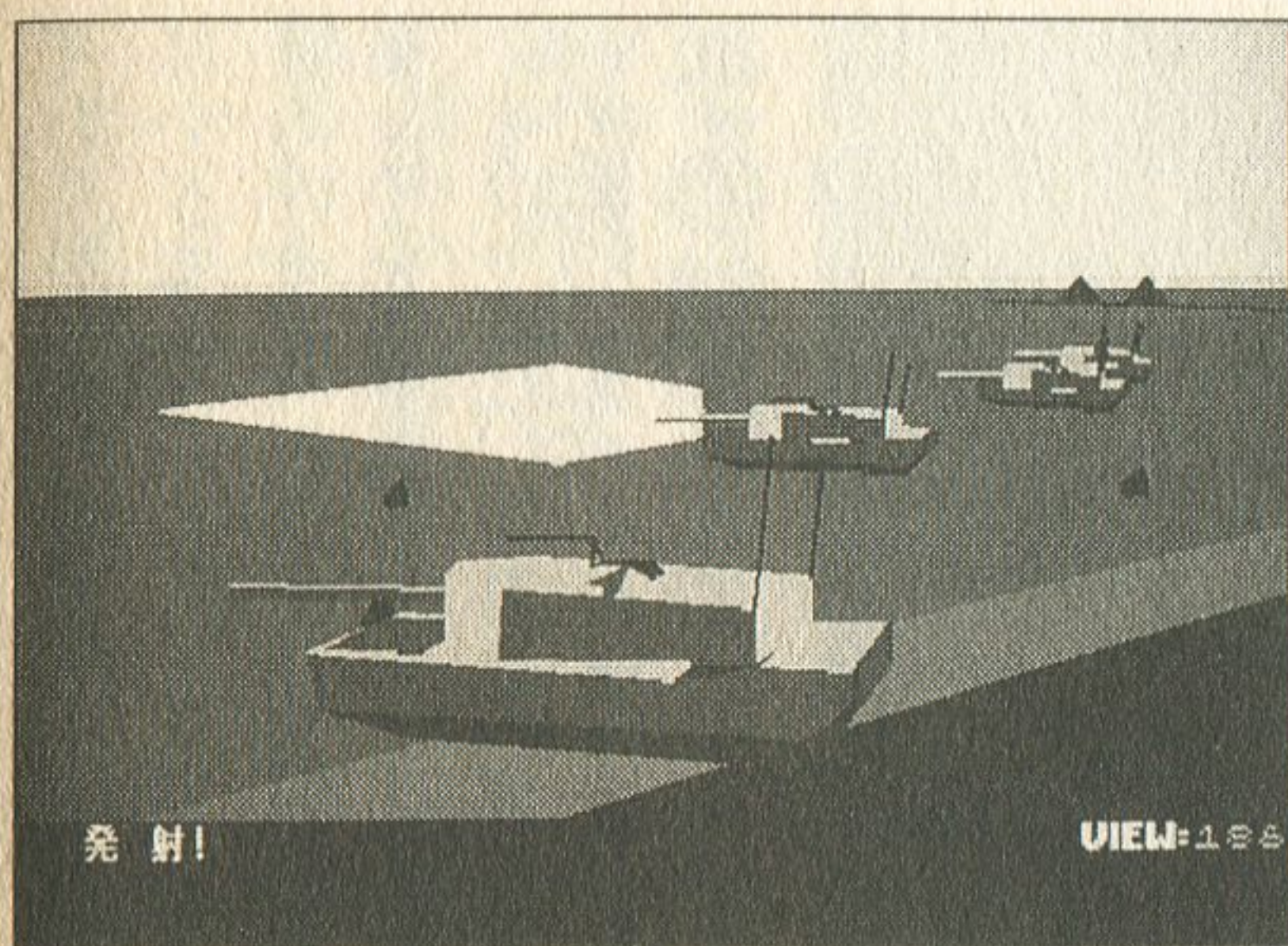
アメリカゲーム、そのリアルさの追求

最近人気のポリゴンゲームは何を求めているのか？　遊びか？　現実か？　個性豊かなアメゲーにその方向性を求める。

鈴木英夫

アメリカゲームはいろいろある

　アメリカがうらやましいのは、とにかく、いろんな毛色のゲームがあることだ。質については、目を疑いたくなるようなとんでもないクソゲーから、さぶいぼが立つようなハイクオリティのものまで、まさに玉石混淆。年齢層だって、とてもワイドカバーである。低年齢層向けには、おなじみのニンテンドーとセガががっちり固めているし、お兄ちゃんとお父さん向けにはパソコンゲームがある。特に、アメリカでは家庭にちゃんとコンピュータが普及している（らしい）ので、いい齢をした兄ちゃん父ちゃんがパソコンで遊んでいてもそんなに違和感がないのだろう。その辺をターゲットにしたまじめなタイトルもきちんと作られている。ユーザーの裾野が広いので、特定のユーザーにだけアピールした小ヒットでも、そこそこ食べていける。大ヒットすれば、それはそれで大儲けだ。

　では、どんなタイトルがいいのか？　3DものRPGものアドベンチャーもの、だが、言葉の壁はとても厚い。だから、もっぱらあまり英語を読まなくてすむ3Dポリゴンのシミュレーター系を見ていきたいと思う。

自小隊の周囲には、ＣＧで描かれた世界が広がる。

3Dポリゲーにもいろいろある

　3Dポリゴンゲームというと、普通はアーケードゲームのバーチャシリーズあたりを思い浮かべるのだろう。国産ポリゲーは平たくいえば、従来の非ポリゲーのモチーフをそのまま使いつつ、ただ単に表現手法変えただけだからだ。ほんの一握りの例外を除いて、3Dポリゴンものじゃなくたって表現可能なテイストの物ばかりだ。

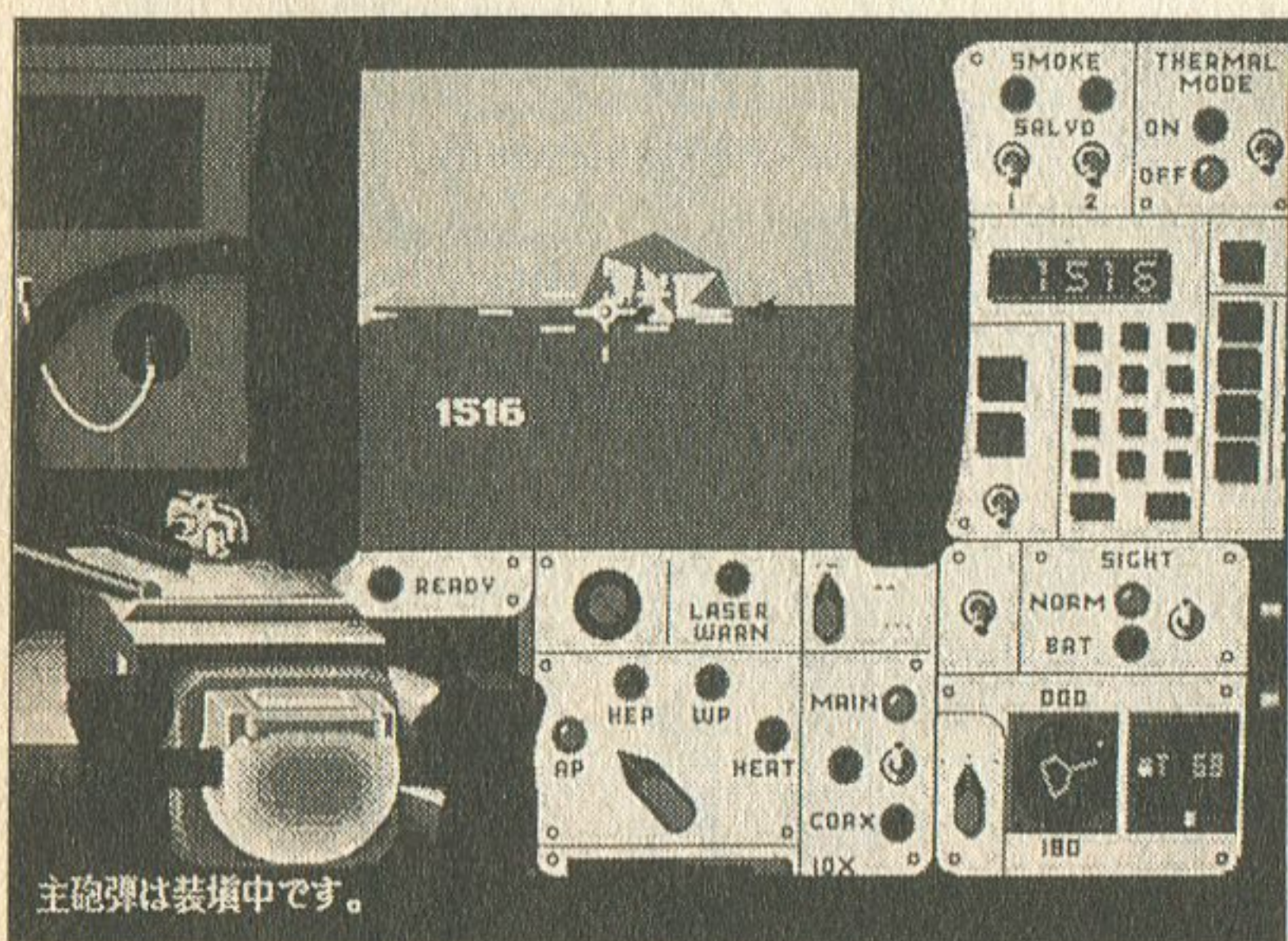
　3Dポリゴンゲームのよいところは、プレイヤーの自由度が高いことにつきる。自由度が高いと、プレイヤーはいつでも好きな方向に視野を動かして外界を見ることができるので、フレームの外にも世界が広がっていることを常に意識することになる。自分のいるゲーム空間の存在を「リアル」に感じとることができるのだ。普通のスクロールゲームなどでは、舞台の書き割りとしてしかゲーム空間を把握することができないし、画面の外に空間の広がりを感じることはない。自分がゲーム空間の中を自由に歩き回れるというのは、頭で考える以上に重要なことだ。あらかじめ用意されたお仕着せの舞台ではない世界。自分の行動でいろいろに変化する景色を体験することで、その架空世界内に存在する自分自身を体感することができるのだ。

　正統派3Dポリゲーは、「架空世界内に自分が確かに存在」していて、しかも「一人称の形でゲー

ムに参加」しているのだから、少なくとも、同じ程度のグラグラ要素が入っているゲームならば、より深く感情移入できるはずである。

あたらしいグラグラ感を求めて

印象に残っているのは、ちょっと古いけれど湾岸戦争の報道映像がテレビにあふれていたころにハマっていた、マイクロプローズの「M1タンクプラトーン」だ。このゲームは、プレイヤーが戦車中隊を率いつつ与えられたミッションをクリアする戦車シミュレーターである。戦場には敵味方の歩兵、戦車、ヘリが入り乱れている。ソ連軍戦車の影をすばやく捉え、撃たれる前に撃て!!　である。

ある日湾岸戦争のニュースを見ていたら、米軍がトラックを攻撃している映像があった。ほとんど反撃をしないトラックを機銃弾がずたずたにしていく。本当にゲーム画面と同じ感じだった。だが、その直後、火を吹き始めたトラックから人がポトリポトリと落ちて来た時は、ものすごいショックだった。そうなんだ、あたりまえなことにトラックには人が乗っていた。このニュースを見た後に「M1」をプレイした。普段だったら簡単にやっつけている敵トラックを攻撃しようとした時には、ほんとに「グラグラ」した。トリガーを引く指がほんの少し遅れた。あのニュースの映像が頭をよぎり、本物の兵士もこんなためらいを感じるのだろうか？　と、一瞬のことだけれども、トリガーを引くという行為を、すごく生々しく感じる感情があったのだ。何というか、戦争の善悪の理屈を越えたリアリティがあった。

攻撃が命中して、爆炎に包まれる敵戦車。

感動的なビジュアルやセリフまわしで演出されたゲームもよい。しかし、ゲーム世界の中でいろいろな要素が絡まって自発的に生まれてくる感情は、「はい、ここで泣いてください」「おっと、ここでは驚いてくださいね」と強制的に演出されるものよりはるかに強烈だ。おしきせでなく、自分で見つけたものはやはり強い。リアリティがあること自体が面白いのではなく、リアリティこそが最大限の感情移入を引き出す演出なのだ。

てごわい敵に囲まれパニックになって味方を誤射してしまった時とか、弾切れでどうしようもなくなって味方の支援砲撃をじりじりと待ちわびている時とか、いろいろな状況下で感じる、いわく言いがたい「リアル」な感情は、良質の3Dポリゲーならではの味わいだ。国内作品に何か満たされないものを感じたら、日本とは別の理屈で動いているふところの深いもうひとつのゲーム世界をのぞいて見て欲しい。きっと、そこには、選択肢の多様性と濃いこだわりの作品達が待っているはずだ。

パソコン世界のポリゴンゲーム

次世代機種競争や「バーチャ」シリーズなどによって、一気に話題になったポリゴンゲームだが、パソコンでは、ポリゴンゲームは以前から根強い人気を得ていたジャンルなのだ。

その中心は、やはりフライトシミュレーターだろう。中でも「ストライク・コマンダー」は、人工衛星撮影の写真を元にした美しい映像と、航空力学に基づいたリアルな操縦性で、傑作ソフトとの声が高い。日本語版はEAビクターから発売中だ。

また、ポリゴンアドベンチャーという新しいゲームのジャンルを作りだした「アローン・イン・ザ・ダーク2」の日本語版も、DOS/V版に加えて今冬には98版の発売が予定されている。

どちらも数年前まではとてもパソコンでは不可能だったゲーム。マシンの進歩がゲームの内容を変えた好例といえる。

M1タンクプラトゥーン [SLG]

メーカー：マイクロプローズジャパン／機種：PC-9801／価格：￥12,800

読者コーナー

読者コーナーもがんばる！

今号は創刊でドタバタしちゃったけど、とりあえず読者コーナーの告知だ！
次号で本格始動するから待っててね！

■『読者のゲーム批評』

批評っていうと批評家の偉い先生がするものみたいだけど、読者が批評したっていいはずだ。とゆーわけで、読者の批評も募集するよ。1000文字前後だと掲載できるからバッチシ。今号の批評に対する反論でもいいからね。

■『メーカーの人に言いたい！』

他の雑誌では載せられないような、メーカーへの希望や不満をぶつけておくれ。

■『わたしの名作』

こんなにいいソフトなのに、雑誌じゃほとんど無視。それじゃあ、あんまりかわいそーすぎるので、この場をかりてほめてあげたい！　そんなきみだけのソフトをおしえてほしいぞ。

■『業界の人だけのお話』

ゲーム業界のあなた、雑誌では言えない、言ってはいけないことをこっそり話してみよう。あまりに危ない場合は、伏せ字が入るし、情報提供者は匿名だから安心だね。

■「他にもいろいろ」

まあ、とにかく何でも書いて送って来ておくれ。イラストでも感想でも、文句や不満もOッK。自分で勝手にコーナーつくってても構わないからさ。

募集だもんね！

「この本はレベルが低すぎる！オレに書かせろ！」て思ったら、とりあえず何か送ってほしいぞ。
上の読者コーナー以外にも、ライター・イラストレーターも募集してるから、腕や頭に自身のあるやつはお便りするざます。

お便りの宛先は

〒104　東京都中央区新富2−4−5　NK新富ビル
株式会社マイクロデザイン　『ゲーム批評』編集部募集係だ。

読者コーナーは次号から本気で始動するから待っててほしいぞ。

マンガ／倭文数騎　　イラスト／斎藤 亜弓

実際に発売されたゲームソフト一覧（5～8月）

◆ハード別累計出荷台数

ハード	累計出荷台数
SFC	1182万台
FC	1860万台
GB	1002万台
MD	345万台
MCD	38万台
GG	125万台
PCE	572万台
3DO	14万台（94.7）
LA	2万台
NG	30万台（94.4）
98·9821	767万台
FM	41万台
X68	20万台（編集部推定）
MAC	100万台（94.5）
IBM·DOS	40万台（93.12）

特に記述がないものは、'94.3月末での数字です。

◆ハード別ゲームソフト発売タイトル数

ハード	タイトル数
SFC	100本
FC	2本
GB	27本
MD	24本
MCD	6本
GG	14本
PCE	17本
3DO	18本
LA	1本
NG	1本
98	92本
9821	29本
FM	42本
X68	18本
MAC	19本
IBM	3本
DOS	11本
Win	9本

コンシューマー

発売日：メーカー・ブランド名／タイトル／ジャンル／機種／形態／価格

5月

1日：エポック社／Jリーグエキサイトステージ'94／SPT／SFC／ROM／9800円
13日：ココナッツジャパン／ﾊﾟﾁｽﾛｱﾄﾞﾍﾞﾝﾁｬｰ3／TBG／FC／ROM／7900円
：ココナッツジャパン／パチ夫くんSPECIAL 2／TBG／SFC／ROM／9980円
：東映ビデオ／仮面ライダーZO／AVG／MD／CD／7800円
：博報堂／パナソニック／娯楽の殿堂／SLG／3DO／CD／8800円
：ビーアイ／伊達公子のバーチャルテニス／SPT／SFC／ROM／9000円
：セガ／アウトランナーズ／RCG／MD／ROM／7800円
20日：ハドソン／超英雄伝説ダイナスティックヒーロー／ACT／PCE／CD／6800円（込）
：セガ／魔道物語II～アルル16才～／RPG／GG／ROM／5500円
：ヴァージンゲーム／ロボコップVSターミネーター／ACT／MD／ROM／8900円
：セガ／ウインブルドン／SPT／MD／ROM／6800円
：セガ／ロードス島戦記～英雄戦争～／RPG／MD／CD／7800円
25日：タイトー／ハイパリオン／STG／LA／LD／9800円
27日：アクレイムジャパン／エイリアン3／ACT／GG／ROM／4500円
：アクレイムジャパン／モータルコンバット／ACT／MD／ROM／8800円
：ケイエスエス／馬券錬金術／ETC／SFC／ROM／9500円
：パック・イン・ビデオ／スーパーバトルタンク2／STG／SFC／ROM／9800円
：データイースト／FIGHTER'S HISTORY／ACT／SFC／ROM／9800円
：ビー・ピー・エス／首都高バトル'94／RCG／SFC／ROM／9800円
：テクノスジャパン／くにおのおでん／PZG／SFC／ROM／6900円
：テクノスジャパン／太陽の天使マーロー～お花畑は大パニック～／ACT／GB／ROM／3900円（込）
：バンダイ／クレヨンしんちゃん2大魔王の逆襲／ACT／SFC／ROM／6800円
：バンダイ／ＳＤガンダムＧＸ／SLG／SFC／ROM／9800円
：コナミ／ときめきメモリアル／AVG／PCE／CD／8800円
：セガ／グレイテストヘヴィウェイツ／SPT／MD／ROM／7800円
：ＥＡビクター／Ｆ－１１７ステルス～ｵﾍﾟﾚｰｼｮﾝ･ﾅｲﾄｽﾄｰﾑ～／SLG／MD／ROM／9800円
：セガ／ソニック・ザ・ヘッジホック3／ACT／MD／ROM／5800円
：ＣＳＫ総合研究所／ワールドダービー／SLG／GG／ROM／4980円
28日：ＥＡビクター／マッデン・フットボール／SPT／3DO／CD／9800円
：シンキング・ラビット／時を超えた手紙／AVG／3DO／CD／8800円

6月

3日：アクレイムジャパン／モータルコンバット完全版／ACT／MD／CD／6800円
：トミー／幽☆幽☆白書第3弾（魔界の扉編）／ACT／GB／ROM／3980円（込）
：セガ／ドラゴンズ・レア／AVG／MD／CD／6800円
：セガ／とられてたまるか!?／ACT／GG／ROM／3800円
4日：任天堂／ワイルドトラックス／RCG／SFC／ROM／9800円
：ハドソン／ワールドヒーローズ2／ACT／PCE／CD／6900円
8日：ヘクト／サラブレッドリーダーII／SLG／SFC／ROM／12800円
10日：ヴィジット／ザ・心理ゲーム／ETC／GB／ROM／4500円
：日本ファルコム／ぽっぷるメイル／RPG／SFC／ROM／8800円
：カプコン／ナイツ　オブ　ザ　ラウンド／ACT／SFC／ROM／9500円
：日本テレネット／コズミックファンタジー4～銀河少年伝説～／RPG／PCE／CD／7600円
：ナムコ／幽☆幽☆白書2～格闘の章～／ACT／SFC／ROM／9600円
：ココナッツジャパン／パチスロキッズ2／TBG／GB／ROM／4500円
：ＥＡビクター／FIFAｲﾝﾀｰﾅｼｮﾅﾙ･ｻｯｶｰ／SPT／MD／ROM／9800円

：レッドゾーン／美穂／AVG／MAC／CD／5800円
21日：ｿﾆｰ･ﾐｭｰｼﾞｯｸｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ／東脳／AVG／MAC／CD／9800円
27日：サイベル／ｲﾝｸﾚﾃｨﾌﾞﾙ･ﾏｼｰﾝ／PZG／98・9821／FD・CD／8800円
：ビング／ｽｰﾊﾟｰﾘｱﾙ麻雀ＰⅣ／TBG／98・FM・X68／FD・CD／12800円
：テイジエル販売／ｿｰﾄﾞﾀﾞﾝｻｰ　凶刃の女神／ACT＋RPG／98・9821／FD／12800円
：I.S.C／DOS/Vﾊﾟﾁﾝｺ／TBG／DOS／FD／8800円
：イマジニア／ｼﾑｼﾃｨDX＆ｼﾑｱﾝﾄ／SLG／MAC／CD／14800円
：イマジニア／シムファーム／SLG／98／FD／9800円
：キャッツ・プロ／神殿／AVG／98／FD／7900円
：アクティブ／学園ボンバー／AVG／X68／FD／7800円
：ﾊﾐﾝｸﾞﾊﾞｰﾄﾞｿﾌﾄ／ロードス島戦記ⅡCD－五色の魔竜－／RPG／9821／CD+FD／9800円
28日：ジャパンホームビデオ／卒業Ⅱ Neo Generation／SLG／98／FD／12800円
31日：ｲﾏｼﾞﾆｱ／VICTORY AT SEA／SLG／MAC／CD／9800円
6月
2日：ビング／ｽﾄﾛﾝｸﾞﾎｰﾙﾄﾞ～皇帝の要塞～／SLG／98・9821・FM／FD・CD／12800円
3日：リビドー／リビドー７／AVG／98／FD／8800円
：天氷ソフトウェア／私説戦国時代／SLG／98・ＦＭ／FD／9800円
：ウィッティウルフ／クレムリントワイライト　エスピオナージ編／TBG／98／FD／3333円
：ラクーン／プライベートスレイブ／AVG／98／FD／8800円
8日：日本クリエイト／SUPER野球道'93　94年開幕データ集／SLG／98／FD／3000円（込）＊
9日：アルテシア／時空捜査官ハヤテ／ACT／98／FD／7800円
：ﾃｨｰｴｰｼｰ／業界蟻地獄Ⅰ　ヤクザ編・看護婦編／TBG／Win／CD／6800円
：ﾏｲｸﾛﾌﾟﾛｰｽｼﾞｬﾊﾟﾝ／1942:THE PACIFIC AIR WAR／SLG／IBM／FD／12900円
：ｲﾏｼﾞﾆｱ／ｼﾑｼﾃｨ2000　ｼﾅﾘｵVol.1／SLG／MAC／FD／3800円
：ｲﾏｼﾞﾆｱ／鳳凰の如く／SLG／98／FD／9800円
10日：キャッツ・プロ／いけにえ～享楽の神殿／AVG／98／FD／7900円
：ｽﾀｰｸﾗﾌﾄ／スーパー上海ﾄﾞﾗｺﾞﾝｽﾞｱｲ／PZG／Win／FD／5800円
：ＧＡＭ／TACTICAL TANK CORPS W.W.Ⅱ／SLG／98／FD／9800円
：富士通／レミングス２／PZG／FM／CD／7800円
：呉ソフトウェア工房／ﾌｧｰｽﾄｸｲｰﾝⅣ～ﾊﾞﾙｼｱ戦記～／SLG／98／FD／9800円
：システムソフト／雀道／TBG／Win／FD／8800円
14日：アリスソフト／アンビヴァレンツ／AVG／FM／CD／6800円
15日：ポニーテールソフト／ポッキー1.2＆ポニオン／PZG+AVG／FM／CD／8800円
17日：アップルパイ／えれめんたる王／AVG／98／FD／8800円
：ジックス／トリガー／AVG／98／FD／6800円
：シーズウェア／禁断の血族／AVG／9821・FM／CD／8800円
20日：サイレンス／宝魔ﾊﾝﾀｰﾗｲﾑ＃12最終回ｽﾍﾟｼｬﾙ／AVG／98・FM・X68／FD／2000円（込）＊
：アレックス／麻雀放浪記／TBG／X68／FD／5800円（込）＊
22日：メディアカイト／ＳＣＯＰ／RPG／MAC／CD／11200円
23日：ﾏｲｸﾛﾌﾟﾛｰｽﾞｼﾞｬﾊﾟﾝ／X-COM UFO DEFENCE／SLG／IBM／FD／10900円
：ﾏｲｸﾛｷｬﾋﾞﾝ／英雄志願～６AL･ACT･HEROISUM～／RPG／98／FD／6800円
：日本ソフテック／牙龍王ＴＡＫＥＲＵ版／ACT／98／FD／4000円＊
24日：まんぼう小屋／「あでぃら～と」for Windows3.1／AVG／Win／FD／7800円
：ジャニス／ごくらくアリーナ／AVG／98・9821／FD／7800円
：光栄／提督の決断Ⅱ／SLG／FM／CD／16800円
：ﾏｲｸﾛﾌﾟﾛｰｽｼﾞｬﾊﾟﾝ／ﾏｲｸﾛﾌﾟﾛｰｽﾞ･ｼﾞｪｯﾄﾊﾟｯｸ／SLG／9821／CD／17800円
：ｱｰﾄﾃﾞｨﾝｸ／天下御免／SLG／FM／CD・FD／10800円
：富士通／龍闘伝／PZG／FM／CD／5200円
：ｲﾏｼﾞﾆｱ／ｼﾑｼﾃｨ2000 ﾏﾙﾁﾒﾃﾞｨｱﾊﾟｯｸ／SLG／98／FD／27600円
：ﾌｪｱﾘｰﾀﾞｽﾄ／亜美・風立ちぬ／SLG／98／FD／9800円
：ｿﾌﾄｳｪｱﾊｳｽぱせり／ｉｍａｇｅⅡ／AVG／FM／FD／7800円
：レッドゾーン／雀妃桜／TBG／FM／CD／7800円
：ハードカバー／ネクロノミコン／AVG／98／FD／8800円
：イリュージョン／もっこりまんＲＰＧ／RPG／98／FD／7800円
25日：ハード／HARDｽﾍﾟｼｬﾙｾﾚｸｼｮﾝ・塊／ETC／98／FD／5800円
：ﾒﾃﾞｨｱｯｸｽ／VIRTUAL VENUS Windows版／ETC／Win／CD／8800円
：ｱｲﾒｯｸｽ／ﾋﾟｰﾀｰ･ｶﾞﾌﾞﾘｴﾙのｴｸｽﾌﾟﾛｰﾗｰ１／ETC／MAC／CD／9800円
29日：ソフトウェアハウスぱせり／Ｖｅｎｕｓ／AVG／98／FD／7800円
30日：ﾘﾋﾞﾄﾞｰ／リビドー７／AVG／FM／CD／8800円
：ﾊﾐﾝｸﾞﾊﾞｰﾄﾞｿﾌﾄ／ロードス島戦記Ⅱ－五色の魔竜－／RPG／FM／CD+FD／12600円
：シルキーズ／野々村病院の人々／AVG／98・FM／FD／7800円
7月
1日：ﾏｲｸﾛﾌﾟﾛｰｽｼﾞｬﾊﾟﾝ／F-117A　STEALTH FIGHTER 2.0／SLG／MAC／FD／12900円
：ﾌｧﾐﾘｰｿﾌﾄ／マッドストーカー／ACT／FM／CD／9800円
：電波新聞社／MR.DO/MR.DO VS UNICORNS／ACT／X68／FD／5900円
：富士通／エルフィッシュ／SLG／FM／CD／10800円
：ｲﾏｼﾞﾆｱ／ｼﾑｼﾃｨ2000／SLG／98・9821／FD／9800円
2日：光栄／三国志Ⅳﾊﾟﾜｰｱｯﾌﾟｷｯﾄ／SLG／98／FD／6800円
7日：ｈｏｐ／Ｔｏｋｙｏ　Ｓｅｘｙ　Ａｖｅｎｕｅ　東京幻視術／AVG／9821・FM／FD／12800円
8日：ﾄﾝｷﾝﾊｳｽ／銀河鉄道の夜／AVG／98／FD／12800円
：ﾊｰﾍﾞｽﾄ／ﾏﾘﾝｽﾞ（ｶﾞｲﾛﾑの封印）／ETC／98・9821／FD／7800円
：姫夜ソフト／Ａｓｈ．／AVG／98／FD／7800円
：ｱﾛｰﾏｲｸﾛﾃｯｸｽ／ALONE IN THE DARK２／AVG／DOS／FD／12800円
：グローディア／バイブルマスター２－ｱｸﾞﾗｲｱの邪神－／SLG／98･9821／FD／11800円
：ｽﾀｰｸﾗﾌﾄ／ｷﾝｸﾞｽﾊﾞｳﾝﾃｨ／RPG／98・9821・FM／FD／9800円
：日本クリエイト／SUPER野球道'93'94年度ﾃﾞｰﾀ改訂版／SLG／98・9821／FD／9800円
：ｲﾝﾀｰﾌﾟﾛｸﾞ／ﾌﾟﾘﾝｽｵﾌﾞﾍﾟﾙｼｬ２日本語版／ACT／FM／CD／9800円
：ﾃﾞｽﾞ・ｿﾌﾄﾈｯﾄﾜｰｸ／淫獣学園Ｌａ☆Ｂｌｕｅ　Ｇｉｒｌ／ETC／FM・MAC／CD／4900円
：インターハート／バンパイアはいすくーる／AVG／FM／FD／8800円
：インターハート／バンパイアはいすくーる／AVG／X68／FD／7800円
：ディスカバリー／ＭＩＲＡＧＥ２／RPG／FM／CD／9800円
9日：Ｍｅｇａｍｉ／夢幻～Ｄｒｅａｍｙ～ゆめうつつ／AVG／98／FD／8800円
14日：ユーコム／クロスチェンジャー／AVG／98／FD／7800円
15日：英知出版／ﾃﾞｨｽｸｽﾃｰｼｮﾝVol.3／ETC／98・9821／FD／1980円（込）
：光栄／三国志Ⅳ／SLG／MAC／FD／14800円
：ﾃｲｼﾞｴﾙ販売／ﾌｧｰﾗﾝﾄﾞｽﾄｰﾘｰ　～天使の涙～／SLG／98・9821／FD／9800円
：ﾎﾟﾆｰﾃｰﾙｿﾌﾄ／恭子のいぢわる!!～ﾊﾁｬﾒﾁｬ大進撃～／AVG／98／FD／7800円
：ﾎﾟﾆｰﾃｰﾙｿﾌﾄ／PONKAN／AVG／FM／FD+CD／6800円
：ﾃﾞｰﾀｳｴｽﾄ／AYA PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.3／AVG／9821・FM／FD・CD／12800円
：グレイト／真倭伝－覇刀の章／AVG／98／FD／7800円
：ﾍﾟｶﾞｻｽｼﾞｬﾊﾟﾝ／ﾁｪｯｸ･ｼｯｸｽ2ｽﾍﾟｼｬﾙ／SLG／98／FD／12800円
：ﾍﾟｶﾞｻｽｼﾞｬﾊﾟﾝ／ﾁｪｯｸ･ｼｯｸｽ2ｼﾅﾘｵ集／SLG／98／FD／5000円
：トラッシュ／ブルーガーネット／TAB／98／FD／7800円
：コスモス・コンピューター／麻彩子雀／TAB／DOS／FD／8800円
：ウエンディマガジン／ラヴィアンスリー／SLG／98／8800円
16日：グレイト／ﾚｯｽﾙｴﾝｼﾞｪﾙｽ３／SLG／FD／DOS／9800円
：ﾋﾟｰﾁｿﾌﾄ／魔竜学園～狙われた肢体～／RPG／98／FD／7800円
22日：ｼｰｽﾞｳｪｱ／DESIRE～背徳の螺旋～／AVG／98／FD／7800円
：光栄／提督の決断Ⅱﾊﾟﾜｰｱｯﾌﾟｷｯﾄ／SLG／98／FD／6800円
：ｲﾏｼﾞﾆｱ／ﾊｰﾌﾟｰﾝ ﾊﾞﾄﾙｾｯﾄ３／SLG／MAC／FD／6800円
：工画堂スタジオ／パワードール／SLG／FM／CD+FD／11800円
：ﾋﾞｸﾀｰｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ／Jﾘｰｸﾞ1994 ﾌﾟﾛﾌｪｯｼｮﾅﾙ･ｻｯｶｰ／SLG／98／FD／9800円
：シーズウェア／デザイア～背徳の旋律～／AVG／9821／CD／8800円
：クイーンソフト／ギャンブラー－Ｑｕｅｅｎ'ｓ　Ｃｕｐ－／AVG／98／FD／7800円
23日：ﾃﾞｻﾞｲｱｰ／Ｈ＋／AVG／98／FD／7800円
28日：魔法株式会社／餓狼伝説ｽﾍﾟｼｬﾙ／ACT／X68／FD／9800円
：ＥＡビクター／シンジケート／SLG／98／FD／12800円
：フォーサイト／魔導学園Ｒ／SLG／98／FD／8200円
29日：コナミ／ポリノスーツ／AVG／9821／CD／12800円
：ｱｰﾄﾃﾞｨﾝｸ／ＡⅣ for Windows／SLG／Win／FD／16800円
：ﾌｧﾐﾘｰｿﾌﾄ／超時空要塞マクロス「ﾗﾌﾞ･ｽﾄｰﾘｰｽﾞ」／SLG／98／FD／6800円
：光栄／WINNING POST／SLG／MAC／FD／12800円
：ダットジャパン販売／スリップストリーム'93　Ｒｅｖ－ＬＩＭＩＴ／RCG／98／FD／9800円
：風雅システム／ﾃﾞｯﾄﾞﾌｫｰｽ　Dead Force／SLG／98／FD／11800円
：ｲﾝﾀｰﾊｰﾄ／劇画もーしょん／RPG／98・9821／FD／8800円
：セタ／スーパーリアル麻雀ＰⅣ＋相性診断／TBG／MAC／CD／10800円
：ｳﾙﾌ･ﾁｰﾑ／緋王伝Ⅱ'HD／SLG+RPG／98／FD／9800円
：パンドラボックス／ウルフィッシュ・ギャロップ／RPG／98／FD／12800円
：カクテルソフト／電撃ナース２ モアセクシー／AVG／98／FD／8800円
：レッドゾーン／秘密指令１９１９／AVG／98／FD／7800円
30日：日本ソフテック／９８スタジアム／SPT／98／FD／8800円
31日：ﾎﾞｰｳｪﾝｿﾌﾄｳｪｱ／MONDOW LOAD／ETC／98／FD／2900円（込）
8月
2日：ＰＬＵＭ／乱世（ＲＡＮＺＥ）／ACT／98／FD／8800円
3日：Ｄ．Ｏ．／妖獣戦記カスタム／TBG／98／FD／1980円（込）
：Ｄ．Ｏ．／ｴｸｽﾀﾘｱﾝ ｶｽﾀﾑ／AVG／98／FD／1980円（込）
4日：ビング／ｳﾞｪｲﾙｵﾌﾞﾀﾞｰｸﾈｽ～呪われた予言～／AVG／9821・FM／FD・CD／12800円
5日：ﾄﾝｷﾝﾊｳｽ／A day of cats～陽気な子猫たち／ETC／MAC・Win／3800円
：ジャスト／はんてぃんぐ　るーれっと／ETC／98・FM・X68／FD／8800円
：ｱｰﾄﾃﾞｨﾝｸ／Ａ列車で行こう復刻版／SLG／98／FD／8800円
：ＥＡビクター／テーマパーク／SLG／IBM／CD・FD／7800円
：ハードカバー／ネクロノミコン／AVG／9821・FM／CD／8800円
：ケイエスエス／無人島物語／SLG／98／FD／12800円
：ウィッティウルフ／クレムリントワイライトグレチカ編／AVG／98／FD／3333円
10日：トータルメディアエージェンシー／ｷﾞｬﾝﾌﾞﾙﾈｯﾄVOL.1
電脳競馬ﾜｰﾙﾄﾞｶｯﾌﾟ2001／RCG／9821・FM・DOS・MAC・Win／CD／7000円
：アリスソフト／宇宙怪盗ファニーBee／AVG／98・X68／FD／7500円
：ｱｸﾞﾐｯｸｽ／ｸｨｰﾝ･ｵﾌﾞ･ﾃﾞｭｴﾘｽﾄ 外伝α＋／ACT／X68／FD／9800円
：ｱｸﾞﾐｯｸｽ／ｸｨｰﾝ･ｵﾌﾞ･ﾃﾞｭｴﾘｽﾄ 外伝α＋／ACT／X68／FD／5800円＊
：グレイト／ﾚｯｽﾙｴﾝｼﾞｪﾙｽ３／SLG／X68／FD／7800円
11日：ｴﾚｸﾄﾘｯｸｼｰﾌﾟ／R.C.ﾛﾎﾞｯﾄ集＋α VOL.3／SLG／X68／FD／1800円（込）＊
12日：ｸﾞﾚｲﾄ／ﾚｯｽﾙｴﾝｼﾞｪﾙｽ３･TOWNSｽﾍﾟｼｬﾙ／SLG／FM／CD／9800円
：ﾌｧﾐﾘｰｿﾌﾄ／科学忍者隊ガッチャマン／AVG／98／FD／9800円
：まんぼう小屋／「すたっか～と」for MACINTOSH／PZG／MAC／CD／7800円
：ｱﾙﾄﾛﾝ／ｳｺﾞｸｴVer.1.1　オリビアのミステリー／PZG／98・9821／FD／6800円
23日：ラクーン／プリティ戦隊きゃるる～ん／TBG／98／FD／8800円
24日：リビドー／リビドー７／AVG／X68／FD／8800円
25日：Megami／夢幻～Dreamy～ゆめうつつ／AVG／FM／CD／8800円
26日：ﾏﾄﾘｸｽ／宇宙の騎士ﾃｯｶﾏﾝﾌﾞﾚｰﾄﾞ ｵｰﾋﾞﾀﾙﾘﾝｸﾞ奪回作戦／SLG／98／FD／9800円
：ｱｰｳﾞｪﾘｵ／ｻﾃｨｱ／SLG／98・9821／FD／7800円
：ｼｰｽﾞｳｪｱ／悦楽の学園／AVG／9821・FM／CD／8800円
：ｽﾀｰｸﾗﾌﾄ／ﾀﾞｰｳｨﾝｽﾞ･ｼﾞﾚﾝﾏ／Win／FD／4800円
：I.S.C／虹色電飾娘／SLG／FM／CD／9800円
：ﾏｲｸﾛﾌﾟﾛｰｽｼﾞｬﾊﾟﾝ／ﾏｲｸﾛﾌﾟﾛｰｽ･ﾌﾗｲﾄﾊﾟｯｸ／SLG／98／FD／18800円
：電波新聞社／ｽﾀｰﾗｽﾀｰ／STG／X68／FD／5900円
：ジャニス／森永奈緒美forJANIS／SLG／MAC・Win／CD／4800円
：ジャパンホームビデオ／ｽﾀｰｸﾙｰｻﾞｰⅡ For CD-ROM／AVG／9821・FM／10000円
：ＥＡビクター／ｽﾄﾗｲｸｺﾏﾝﾀﾞｰ／SLG／9821・FM／FD+CD／12800円
：ｸﾞﾗﾝﾄﾞｽﾗﾑ／ﾚｼﾞｪﾝﾄﾞ･ｵﾌﾞ･ﾏｲﾗ／ACT／DOS／FD／2900円（込）＊
：ﾚﾈｹﾞｰﾄﾞ／ﾌｧｲﾔｰ&ｱｲｽ／ACT／DOS／FD／2500円（込）＊
：ﾚﾈｹﾞｰﾄﾞ／ｾﾝｼﾌﾞﾙｻｯｶｰ／SLG／DOS／FD／2500円（込）＊
：ｸﾞﾗﾝﾄﾞｽﾗﾑ／ﾘﾊﾞﾌﾟｰﾙﾌｯﾄﾎﾞｰﾙ／SLG／DOS／FD／2900円（込）＊
：ｸﾞﾗﾝﾄﾞｽﾗﾑ／ｲﾝｸﾞﾗﾝﾄﾞ･ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝｼｯﾌﾟｻｯｶｰ／SPT／DOS／FD／2900円（込）＊
：ｸﾞﾗﾝﾄﾞｽﾗﾑ／ﾆｯｸﾌｨｰﾙﾄﾞのﾁｬﾝﾋﾟｵﾝｼｯﾌﾟｺﾞﾙﾌ／SPT／DOS／FD／3800円（込）＊
：ﾊﾟｰﾑﾂﾘｰSOFT／TO FIVE／AVG／98／FD／7800円
：ﾋﾞｸﾀｰｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ／満開電飾Ⅲ／ETC／98／FD／9800円
：シーズウェア／悦楽の学園／AVG／9821／FD／8800円
：レッドゾーン／義母　沙也香／AVG／98／FD／7800円
31日：エルフ／メタル・アイ２／RPG／98／FD／8800円

◆表の見方：表中の略号は以下の通り

●機種の略号：ＳＦＣ＝スーパーファミコン、ＦＣ＝ファミコン、ＧＢ＝ゲームボーイ、ＭＤ＝メガドライブ、ＭＣＤ＝メガＣＤ、ＧＧ＝ゲームギア、ＰＣＥ＝ＰＣエンジン、３ＤＯ＝３ＤＯリアル、ＬＡ＝レーザーアクティブ、ＮＧ＝ネオジオ、９８＝ＰＣ－９８０１、９８２１＝ＰＣ－９８２１、ＦＭ＝ＦＭ－ＴＯＷＮＳ、Ｘ６８＝Ｘ６８０００、ＭＡＣ＝マッキントッシュ、ＩＢＭ＝ＩＢＭ－ＰＣ、ＤＯＳ＝ＤＯＳ／Ｖ、Ｗｉｎ＝ウインドウズ
●ジャンルの略号：ＡＣＴ＝アクション、ＲＰＧ＝ロールプレイング、ＳＰＴ＝スポーツ、ＳＴＧ＝シューティング、ＲＣＧ＝レース、ＰＺＧ＝パズル、ＴＢＧ＝テーブル、ＡＶＧ＝アドベンチャー、ＥＴＣ＝その他
● 形態の略号：ＲＯＭ＝ＲＯＭカセット、ＦＤ＝フロッピーディスク、ＣＤ＝ＣＤ・ＲＯＭ、ＬＤ＝レーザーアクティブ
＊印のついているソフトは、タケルで発売されるソフトです。価格の後に（込）マークがついているものは消費税込、ついていないものは消費税別の商品価格です。なお、この表のデータは、８月15日現在までのものです。

コンシューマー

発売日：メーカー・ブランド名／タイトル／ジャンル／機種／形態／価格

6月

14日：任天堂／テトリスフラッシュ／PZG／GB／ROM／2900円
：任天堂／ドンキーコング／ACT／GB／ROM／3900円
17日：ココナッツジャパン／ワールドカップストライカー／SPT／SFC／ROM／9980円
：ココナッツジャパン／ワールドカップストライカー／SPT／GB／ROM／4500円
：ナツメ／奇々怪界一月夜草子ー／ACT+STG／SFC／ROM／9500円
：ヒューマン／ｽｰﾊﾟｰﾌｫｰﾒｰｼｮﾝｻｯｶｰ'94ﾜｰﾙﾄﾞｶｯﾌﾟｴﾃﾞｨｼｮﾝ／SPT／SFC／ROM／9800円
：日本物産／スーパー４WDザ・バハ／RCG／SFC／ROM／8800円
：インテック／ザ・プロ野球SUPER'94／SPT／PCE／CD／7200円
：ﾊﾟｯｸ･ｲﾝ･ﾋﾞﾃﾞｵ･ﾎﾟｯﾎﾟ／やまねこバブジーの大冒険／ACT／SFC／ROM／9800円
：パック・イン・ビデオ／ＫＯ戦士ビースト三獣士　ガイア復活完結編／RPG／PCE／CD／8800円
：Ｉ'ＭＡＸ／スーパー将棋２／TBG／SFC／ROM／9800円
：カルチャーブレーン／ＳＤ飛龍の拳／ACT／SFC／ROM／9800円
：ﾋﾞｸﾀｰｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ／FIFAｲﾝﾀｰﾅｼｮﾅﾙｻｯｶｰ／SPT／SFC／ROM／9800円
：ＥＡビクター／ウルティマ外伝～黒騎士の野望～／RPG／SFC／ROM／9800円
：セガ／新創世記ラグナセンティ／RPG／MD／ROM／8000円
23日：マイクロキャビン・パナソニック／パワーズ・キングダム／ETC／3DO／CD／8800円
24日：光栄／大航海時代II／SLG+RPG／MD／ROM／11800円
：ジャレコ／ジュラシック・パーク／ACT／SFC／ROM／9800円
：アクレイムジャパン／チャンピオンズワールドクラスサッカー／SPT／MD／ROM／7800円
：アクレイムジャパン／WWFマニア・ツアー／SPT／MD／CD／6800円
：アクレイムジャパン／ロボコップ３／ACT／GG／ROM／4500円
：アクレイムジャパン／アダムスファミリー／ACT／GG／ROM／4500円
：イマジニア／スーパービリヤード～ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝｼｯﾌﾟﾌﾟｰﾙ～／TBG／SFC／ROM／9800円
：ヴァージンゲーム／チャックロック２／ACT／MD／ROM／8000円
：ヴァージンゲーム／ナイト・トラップ／AVG／3DO／CD／9800円
：エス・エヌ・ケイ／ＴＯＰ　ＨＵＮＴＥＲ／ACT／NG／ROM／28000円
：セガ／ロードモナーク～とことん戦闘伝説～／SLG／MD／ROM／8800円
：ハドソン／高橋名人の冒険島４／ACT／FC／ROM／5800円（込）
：バンプレスト／スレイヤーズ／RPG／SFC／ROM／9800円（込）
：タカラ／餓狼伝説２ー新たなる闘いー／ACT／MD／ROM／9800円
：サンソフト／バックス・バニー はちゃめちゃ大冒険／ACT／SFC／ROM／9200円
：パック・イン・ビデオ／スーパードッグファイト／SLG／SFC／ROM／9800円
：テンズ／ｼﾞｸﾞｻﾞｸﾞｷｬｯﾄ～ダチョウ倶楽部も大騒ぎ～／ACT／SFC／ROM／9500円
25日：光栄／ブランディッシュ／RPG／SFC／ROM／10800円
：カプコン／スーパーストリートファイターII／ACT／SFC・MD／ROM／10900円
：パック・イン・ビデオ／バーニング・ソルジャー／STG／3DO／CD／8800円
：アスク講談社／ファラオの封印／AVG／3DO／8800円
26日：ナムコ／ハロー！パックマン／ACT／SFC／ROM／8300円
28日：ヒューマン／テコンドー／SPT／SFC／ROM／8900円
30日：タカラ／熱闘　サムライスピリッツ／ACT／GB／ROM／4660円

7月

1日：ホリ電機／ろっくん!!もんすたぁ／PZG／ROM／GB／3980円
：パウ／遊人のふりふりガールズ／TBG／SFC／ROM／8900円
：ザウルス／ワールドヒーローズ２／ACT／SFC／ROM／9980円
：ＥＡビクター／ＮＢＡプロバスケットボール'94／SPT／MD／ROM／9800円
8日：エニックス／スラップスティック／RPG／SFC／ROM／9600円
：ハドソン／美女と野獣／ACT／SFC／ROM／8500円（込）
：ヒューマン／バスティール２／SLG／SFC／ROM／8400円
：イマジニアズーム／ドラッキーのＡリーグサッカー／SPT／SFC／ROM／9800円
：マーバ／美少女戦士セーラームーン／ACT／MD／ROM／8800円
：NECホームエレクトロニクス／３×３ＥＹＥＳ／AVG／PCE／CD／8800円
：パック・イン・ビデオ／つり太郎／ACT／SFC／ROM／9800円
：ビー・ピー・エス／テトリスフラッシュ／PZG／SFC／ROM／8000円
9日：Ｔ＆Ｅソフト／マスターズ 遥かなるｵｰｶﾞｽﾀ３／SPT／3DO／CD／9800円
：Ｔ＆Ｅソフト／マイクロコズム／STG／3DO／CD／8800円
：ＥＡビクター／スーパーウイングコマンダー／STG／3DO／CD／8800円
15日：Ｔ＆Ｅソフト／ソードワールドＳＦＣ２　いにしえの巨人伝説／RPG／SFC／ROM／9900円
：魔法株式会社／パチスロ研究／ETC／SFC／ROM／9500円
：日本物産／スーパーＦ１サーカス３／RCG／SFC／ROM／9900円
：アスミック／バトルＺＥＱＵＥ伝／ACT／SFC／ROM／9800円
：バンダイ／美少女戦士ｾｰﾗｰﾑｰﾝS　こんどはﾊﾟｽﾞﾙでおしおきよ！／PZG／SFC／ROM／6800円
：データム・ポリスター／キーパー／PZG／SFC／ROM／7200円
：アートディンク／栄冠は君に　高校野球全国大会／SLG／PCE／CD／9800円
：ビデオシステム／キテレツ大百科　冒険大江戸ジュラ紀／ACT／GB／ROM／3900円
：ビクターエンタテインメント／サンサーラ・ナーガ２／RPG／SFC／ROM／9800円
：ポニーキャニオン／歌舞伎町リーチ麻雀東風戦／TBG／SFC／ROM／8800円
：ヴァージンゲーム／ジャングル・ブック／ACT／SFC／ROM／9800円
：セガ／Ｊリーグプロストライカー２／SPT／MD／ROM／7800円
：ＮＥＣアベニュー／チキチキボーイズ／ACT／PCE／CD／4800円
20日：ＡＴＨＥＮＡ／プロ麻雀　極II／ETC／SFC／ROM／9800円
22日：テイジエル販売／アドヴァンストＶ．Ｇ．／ACT／PCE／CD／8800円
：全日本女子プロレス公認　ﾌｧｲｱﾌﾟﾛ女子オールスタードリームスラム／SPT／SFC／ROM／9500円
：ハドソン／超原人／ACT／SFC／ROM／8800円
：ホリ電機／ジグソーパーティー／PZG／ROM／SFC／8200円
：メディアリング／ゼロヨンチャンプＲＲ／ETC／SFC／ROM／9980円
：セガ／ＰＵＬＳＥＭＡＮ／ACT／MD／ROM／7800円
：カプコン／ロックマンワールド５／ACT／GB／ROM／3800円
：セガ／シャイニングフォースＣＤ／RPG／MD／CD／7800円
：カプコン／グーフィーとマックス　海賊島の大冒険／ACT+PZG／SFC／ROM／7800円
：ＮＥＣアベニュー／ドラゴンナイトIII／RPG／PCE／CD／7800円
：セガ／ＪリーグＧＧプロストライカー'94／SPT／GG／ROM／4800円
23日：Ｔ＆Ｅソフト／パラランチョ／PZG／3DO／CD／8800円
：マイクロキャビン／パペットテイル／AVG／3DO／CD／7800円
：クリスタル　ダイナミックス／ＴＨＥ　ＨＯＲＤＥ／SLG／3DO／CD／8800円
：バンダイ／ドラゴンボールＺ偉大なる孫悟空伝説／ACT／SFC／ROM／8800円
26日：セガ／ハイブリッドフロント／SLG／MD／ROM／8800円
28日：カルチャーブレーン／スーパーウルトラベースボール２／SPT／SFC／ROM／9800円
29日：日本物産／スーパーニチブツマージャン３／TBG／SFC／ROM／10800円
：アクレイムジャパン／クリスティワールド／ACT＋PZG／GB／ROM／3980円（込）
：アクレイムジャパン／バートワールド／ACT／GG／ROM／4500円
：アクレイムジャパン／スマッシュＴＶ／ACT／GG／ROM／4500円
：T&Eソフト／ﾛｰﾄﾞﾗﾝﾅｰﾂｲﾝ ジャスティとリバティの大冒険／ACT／SFC／ROM／8880円
：タイトー／ﾊｯﾄﾄﾘｯｸﾋｰﾛｰ２／SPT／SFC／ROM／8900円
：ﾊﾞﾝﾌﾟﾚｽﾄ／ｺﾞｰｽﾄｽｲｰﾊﾟｰ美神／AVG／PCE／CD／8800円
：魔法株式会社／甲子園３／SPT／SFC／ROM／9800円
：サミー：ＧＢパチスロ必勝法Jr.／TBG／GB／ROM／4777円
：インフォコム／ズールー／ACT／GG／ROM／3800円
：ケイエスエス／パチスロ物語～ﾕﾆﾊﾞｰｻﾙｽﾍﾟｼｬﾙ／TBG／SFC／ROM／9800円
：タイトー／ハットトリックヒーロー２／SPT／SFC／ROM／8900円
：ハドソン／ネオ・ネクタリス／SLG／PCE／CD／6800円（込）
：セガ／なぞぷよ～アルルのルー～／RPG＋PZG／GG／ROM／3800円
：ﾋﾞｸﾀｰｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ／ｼｬﾄﾞｰ･ｵﾌﾞ･ｻﾞ･ﾋﾞｰｽﾄ2　獣神の呪縛／ACT／MD／CD／8800円
：タカラ／熱闘　餓狼伝説２／ACT／GB／ROM／4660円
：タカラ／餓狼伝説SPECIAL／ACT／SFC／ROM／10900円
：キングレコード／競馬予想　競馬貴族EX' 94／ETC／GB／ROM／6900円（込）
：サンソフト／Ｗｏｒｌｄ　Ｃｕｐ　ＵＳＡ'９４／SPT／SFC／ROM／9800円
：サンソフト／Ｗｏｒｌｄ　Ｃｕｐ　ＵＳＡ'９４／SPT／GB／ROM／4800円
：日本テレネット／天使の詩～白き翼の祈り～／RPG／SFC／ROM／9800円
：Ｉ'ＭＡＸ／スーパーパチンコ／TBG／SFC／ROM／9800円
：Ｉ'ＭＡＸ／ﾊﾟﾁｽﾛﾜｰﾙﾄﾞｶｯﾌﾟ'94／TBG／GB／ROM／4500円
：バンダイ／ジャングルの王者ターちゃん／ACT／GB／ROM／3980円（込）
：インフォコム／ズールーのゆめぼうけん／ACT／SFC／ROM／8800円
：テクノスジャパン／熱血！ビーチバレーだよ　くにおくん／ACT／GB／ROM／3800円
31日：バンプレスト／ぷよぷよ／PZG／GB／ROM／3980円（込）

8月

3日：ハドソン／ｽｰﾊﾟｰﾊﾟﾜｰﾘｰｸﾞ２／SPT／SFC／ROM／9800円
4日：セガ／コカコーラ　キッド／ACT／GG／ROM／3800円
5日：ジャレコ／すーぱー忍者くん／ACT／SFC／ROM／7900円
：ﾊﾞﾝﾌﾟﾚｽﾄ／鬼神降臨伝ONI／RPG／SFC／ROM／9800円（込）
：ﾊﾞﾝﾌﾟﾚｽﾄ／美少女戦士ｾｰﾗｰﾑｰﾝ／ETC／PCE／CD／8800円
：アルトロン／うごく絵Ver.2.0　ｱﾘｮｰﾙ／PZG／SFC／ROM／9800円
：ｺｺﾅｯﾂｼﾞｬﾊﾟﾝ／pinball PINBALL／TBG／SFC／ROM／9980円
：日本物産／聖戦士伝承　雀卓の騎士／TBG／PCE／CD／8500円
：Ｉ'ＭＡＸ／スーパー花札／TBG／SFC／ROM／8800円
：Ｉ'ＭＡＸ／ｽｰﾊﾟｰ高校野球　一球入魂／SPT／SFC／ROM／9800円
：セガ／ダイマナイト・ヘッディー／ACT／MD／ROM／6800円
：ケムコ／Ｇ２．ジェノサイド／ACT／SFC／ROM／9800円
：東宝／ポコニャン「夢の大冒険」／ACT／GB／ROM／4300円
：タカラ／魔法ぽいぽい　ぽいっと／PZG／SFC／ROM／8800円
：ナグザット／ｽｰﾊﾟｰﾘｱﾙ麻雀ＰII・ＰIIIｶｽﾀﾑ／TBG／PCE／CD／9800円
：ビーアイ／TAMA&FRIENDS「３丁目お化けﾊﾟﾆｯｸ!!」／ACT／GB／ROM／3980円
：アルトロン／アリョール／PZG／SFC／ROM／9800円
：ナムコ／Ｊリーグサッカー　プライムゴール２／SPT／SFC／ROM／8800円
6日：ＥＡビクター／レミングス／PZG／3DO／CD／6800円
：ワープ・三栄書房／宇宙生物ﾌﾛﾎﾟﾝ君／PZG／3DO／CD／4800円
：エマテック／囲碁ﾀｲﾑﾄﾗｲｱﾙ･詰碁Ｉ／TBG／3DO／CD／9800円
10日：ハドソン／ボンバーマンＧＢ／ACT／GB／ROM／4300円
11日：バンダイ／テレビアニメ　スラムダンクがけっぷちの決勝リーグ／SPT／GB／ROM／3980円（込）
12日：ナツメ／ＷＩＬＤ　ＧＵＮＳ／ACT+STG／SFC／ROM／9200円
：バリエ／新日本プロレス　ﾊﾞﾄﾙﾌｨｰﾙﾄﾞIN闘強導夢／SPT／SFC／ROM／11800円
：タイトー／ｽｰﾊﾟｰ究極ﾊﾘｷﾘｽﾀｼﾞｱﾑ２／SPT／SFC／ROM／9500円
：タイトー／ｻﾞ･ﾌﾘﾝﾄｽﾄｰﾝｽﾞ／ACT／SFC／ROM／8500円
：ﾋｭｰﾏﾝ／ｽｰﾊﾟｰﾌｧｲﾅﾙﾏｯﾁﾃﾆｽ／SPT／SFC／ROM／8900円
：光栄／スーパー三国志／SLG／SFC／ROM／9800円
：サンソフト／パノラマコットン／STG／MD／ROM／9500円
：サンソフト／レミングス２／PZG／SFC／ROM／9800円
：バップ／必勝ｽﾘｰｾﾌﾞﾝﾌｧｲﾀｰII／TBG／SFC／ROM／9500円
：ﾃｸﾉｽｼﾞｬﾊﾟﾝ／ﾎﾟﾊﾟｲ「いじわる魔女ｼｰﾊｯｸﾞ」の巻／ACT／SFC／ROM／9500円
：ﾃｸﾉｽｼﾞｬﾊﾟﾝ／ポパイのビーチバレー／ACT／GG／ROM／4800円
：NECホームエレクトロニクス／ぽっぷるメイル／RPG／PCE／CD／7800円
19日：ｼｬﾉｱｰﾙ／麻雀悟空　天竺／TBG／SFC／ROM／9800円
26日：メサイヤ／ﾗﾝｸﾞﾘｯｻｰII／RPG／MD／ROM／9800円
：ケイエスエス／横綱物語／SLG／SFC／ROM／9800円
：ケムコ／スーパードラッケン／RPG／SFC／ROM／9800円
：ﾄﾝｷﾝﾊｳｽ／ｻｲﾊﾞｰﾅｲﾄII～地球帝国の野望／RPG／SFC／ROM／9900円
：ナムコ／ハロー！パックマン／ACT／SFC／ROM／8300円
：ﾋﾞｸﾀｰｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ／ｱﾙｼｬｰｸ／RPG／PCE／CD／8800円
：ｶﾙﾁｬｰﾌﾞﾚｰﾝ／押忍！空手部／ACT／SFC／ROM／10800円
：エンジェル／ウルトラマン超闘志激伝／ACT／GB／ROM／3800円（込）
：ｼｮｳｴｲｼｽﾃﾑ／松村邦洋伝　最強の歴史をぬりかえろ！／ACT／SFC／ROM／9900円
：ｳﾞｨｼﾞｯﾄ／ｱｯﾌﾟﾙｼｰﾄﾞ／ACT／SFC／ROM／9800円
：バンダイ／クレヨンしんちゃん４オラのいたずら大変身／ACT／GB／ROM／3980円（込）
26日：セガ／ダンクキッズ／SPT／GG／ROM／3800円
：セガ／エコー・ザ・ドルフィン２／ACT／MD／ROM／6800円
27日：任天堂／MOTHER２ ギーグの逆襲／RPG／SFC／ROM／9800円
：ＥＡビクター／ﾛｰﾄﾞﾗｯｼｭ／RCG／3DO／CD／8800円
：ｸﾞﾗﾑｽ・SECRE／フーミンのおもちゃ箱／ETC／3DO／CD／6800円
31日：ｷｬﾗｸﾀｰｿﾌﾄ／サンリオ上海／PZG／SFC／ROM／6980円

パソコン

5月

10日：ｲﾝﾀｰﾌﾟﾛｸﾞ／ＭＹＳＴ日本語版／AVG／MAC／CD／12800円
：ｻｲﾚﾝｽ／宝魔ﾊﾝﾀｰﾗｲﾑ＃11／AVG／98・FM・X68／FD／1500円（込）＊
13日：ﾌｧﾐﾘｰｿﾌﾄ／超時空要塞マクロス「スカルリーダー」／SLG／98／FD／9800円
：ボンびぃボンボン！／サークルメイト／AVG／98・9821／FD／7800円
：スタークラフト／ﾀﾞｰｸｻｲﾄﾞ･ｵﾌﾞ･ｼﾞｰﾝ／RPG／98・FM／FD・CD／12800円
：ｿﾌﾄｳｪｱﾊｳｽぱせり／ｉｍａｇｅ／AVG／FM／FD／7800円
16日：ジャスト／ｽｰﾊﾟｰｳﾙﾄﾗむっちんぷりぷりｻｲﾎﾞｰｸﾞﾏﾘﾘﾝDX／RPG＋AVG／98・FM・X68／FD／8800円
18日：ｲﾝﾀｰﾌﾟﾛｸﾞ／Prince of Persia２／ACT／MAC／FD／9800円
20日：ｱｰﾄﾃﾞｨﾝｸ／ＡIVﾊﾟｰﾌｪｸﾄｾｯﾄ／SLG／98／FD／14800円
：ｱｰｳﾞｪﾘｵ／コンサート／ETC／98・9821／FD／6800円
：ALGOLAB／ﾍｯﾄﾞｸｳｫｰﾀｰｽﾞ（ｱﾒﾘｶの悪夢）／SLG／98／FD／9800円
：ｻｲﾚﾝｽ／宝魔ﾊﾝﾀｰﾗｲﾑ 第12話／AVG／98・FM・X68／FD／2000円（込）＊

ひまわり地獄
HIMAWARI JIGOKU

①

•街のファイナルファンタジーばあさん•

エドガーさんや
肩揉んでおくれよ

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA

ははは
そらそらー
昇龍拳
あーん
やあだー負けちゃったー
ヒドーイ
ドカーン
うあああああ

やだもーあーくん強すぎるう
はは
おまえが弱いんだろー？
もーっ次は負けないんだからぁー
しょーがねーなー
YOU WIN

1分後
もー〜っ
また負けちゃったあーん！
あーくんのばかばかばかーっ
ははは
ぽかぽかぽかぽか

美子……
本気だろ
くやしーわ！
おまえ今本気だろ……!?
あと一回！あと一回戦ね!!

……

何故だ……

どうしました
沢田先生

生徒達の事で
何か悩みでも？

教頭
先生・・・

あの
お客様
何か？

スーパー
PCエンジン
メガドライブ

卒業

プリンセスメーカー

なぜ
無いのかね
・・・

は？

ポリゴンの
ゲームが
流行り出すと

角顔の子達は皆
「バーチャ野郎」とか勝手な
アダ名で呼ばれたりして

男子を育てられる
育成シミュレーションは
無いのかときいておる!!!

跡取り息子も出来ず
寂しい余生を送る父親
の気持ちはどうなる!!!

わあ

そんな過酷な
試練に子供達が
耐えられるかと
・・・

はっは
考えすぎ
ですよ
先生

ところで
ポリゴンって
何ですかな

二十歳になった
息子との晩酌だけが
楽しみだったのに
──!!

て…店長

店長
──!!

うおおおおおお

不良よ
ヒッ
わぁ不良だ
ヒッ
こんな所でタバコ吸ってダイタンねー
ヒソ

ゴすっ
ぱっあ!!

なっ
何しやがるてめえ!!
「ブランディッシュ」はリアルタイムRPGなので例えキャンプ中でも攻撃を受けてしまいます。
風紀

休息を取る時は敵の目の届かない所でキャンプすると良いでしょう。
はい
もう校内で煙草は吸いませんごめんなさい。
ゴゴ
ゴ
ゴゴ

うーい
オラァもー一軒行くぞ
もー一軒!!
カンベンして下さいよー
係長ー

おう!!おっちゃんもう一本つけとくれ!
んなーにがセクハラだっフーの
係長ーもう帰りましょよー

「すごいへべれけ」
くたびれたおやじが町中の酒場を飲み歩くヨッパライアクションゲーム

しくしくしく
ーだと思って期待したのに・・・
久美子おやじ好きだもんね
元気だしなよクミコー
タイトルに騙されちゃダメよ久美子
すごいへべれけ

企画屋ジョー

有名マンガ家！
有名アニメーター!!

今時のユーザーは
有名絵描きのCGでないと
手にも取りゃあしねえ!!!

有名有名有名!!
貴様らそんっなに
有名が好きか!?

ならば究極の
有名絵描きを
お見舞してやるぜ!!!

スーパーファミコン
モナリザクエスト!!

キャラクターデザイン。
原画　レオナルド・
ダ・ヴィンチ!!!

モナリザクエスト

全然

売れや
しねえ。

企画屋ジョー2

どいつもこいつも
美少女　美少女!!

どんなに質の良い
ゲームでも　ウッフンな
美少女キャラが出なけりゃ
見向きもしねえ!!

貴様らそんっなに
美少女が好きか!?

ならばくれてやろう
お望みどうりに!!!

キャラは美少女のみ！
敵キャラも美少女!!

ザコキャラも
ボスキャラも
みーんな
美少女!!!

ドラゴン

がおー

ワーウルフ

これでも
買うのか!?
ほんとうに
いいんだな!!!?

バカ売れ。

次世代機にも
移植決定。

季刊ゲーム批評

ゲーム批評Vol.1　秋号
第1巻第1号
1994年9月20日発行
定価780円（本体757円）

STAFF

発行人　武内静夫
編集長　小泉俊昭
副編集長　斎藤亜弓
編集部　小野憲史
岩井美弥子
企画協力　苑崎透
アートディレクション　石井敏昭
デザイン　佐藤靖夫
神田宗一郎
中居朋江
中嶋伸高
Special Thanks　brahman co,ltd.

印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104　東京都中央区
新富2-4-5NK新富ビル
TEL 03(3551)9381
FAX 03(3551)9384
振替口座：東京0-355688

ISBN4-944000-21-9

次号
『季刊ゲーム批評』は
12月中旬発売予定

EDITORS' ROOM

編集部から——

発行前から、「こんな本出していいの？」と絶賛から程遠い、畏怖の念が吹き荒れました。

広告をいれないというのも、へそまがりです。読者にとって広告は、記事と同じ意味を持っているわけで、これをいれないなんてバカじゃないかとお思いでしょう。

批評なんてできんのかよ、って意見も筋が通っています。やってみるとわかりますが、とってもたいへんです。

もちろん、ゲームの制作はもっとたいへんです。5年かかったMOTHER2の完成祝賀会にお招き頂き、その苦労話をほんの少し聞いただけで、胸が詰まる思いがしました。

「ゲーム批評」は苦労を殺す刃物ではなく、ゲーム文化を育てる「MOTHERなる大地」になりたいのです。（小泉）

さて、私たちの心血をそそいだ『ゲーム批評』はいかがでしたか。今回は創刊号という事ですが、私自身、準備号と考えています。内容的にも、まだまだ未熟で、稚拙ですが、これからもっと勉強し、質を上げて行きたいと考えています。どうか皆様、『今』だけでなく『これから』の私たちも暖かく見守って下さい。

ゲーム業界は、批評の存在しない業界です。これは、やはり異常な事だと思います。今のこの状況に、僭越ながら一石を投じる事が出来れば幸いだと私たちは思っております。

それでは、この本に御協力下さった、全ての方々に感謝を込めて、ありがとうございました。（斎藤）

編集者一年生と同時に社会人としても一年生。すべてのことが初体験で、とてもいい勉強になりました。『ゲーム批評』も、僕と同じくできたてのほやほやです。海千山千のゲーム雑誌に囲まれて、これからどのような本に成長していくのか、どうぞ暖かい目で見守って下さい。ちなみに今回の特集は、個人的にもたいへん関心のある内容で、思わず自分の今までの物の見方をふりかえってしまいました。『指輪物語』だけがファンタジーじゃないですもんね。（小野）

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、誌上での討論などをおこなう用意がありますので、御一報ください。

季刊 ゲーム批評 Vol.2 冬号 予告

特集1 格闘ゲーム、神話の終焉。

一世を風靡した
いつまでも続く
その現状を分析
●「ヴァンパイヤ
●コンシューマー

特集2 Hゲ

アダルトゲーム
社会規制に対す
Hソフトメーカ

マルチメデ

話題の64ビットマ
長野オリンピック

徹底解剖!

商品としての側面
それゆえ流通は、
そんな流通のしく

鴻上尚史インタ
話題のゲーム「G・C
演出王・鴻上氏自身

面白かった記事（3つ）
つまらなかった記事（3つ）
どんな記事が読みたいですか？
この本を購入した理由
お持ちのゲーム機・パソコンは（いくつでも）？
買いたいゲーム機・パソコンは（いくつでも）？
ゲームセンターにはどれくらいいきますか？ 回数／年に・月に・週に（　　）回ぐらい／毎回（　　）円ぐらい使う
一年間にどのくらいゲームソフトを買いますか？ （　　）本・合計（　　）円ぐらい
この本をいつどこで買いましたか？ （　）月（　）日ごろ／場所　<最寄り駅名　　> 1.書店（　　）　2.パソコンショップ（　　）　3.その他（　　）
次の号も買うと思いますか？ 思う・思わない（理由　　）
本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。
ゲーム文化全般に対して、意見があればお書き下さい。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン

季刊ゲーム批評

ゲーム批評Vol.1　秋号
第1巻第1号
1994年9月20日発行
定価780円（本体757円）

STAFF

発行人　武内静夫

EDITORS' ROOM

編集部から――

発行前から、「こんな本出していいの？」と絶賛から程遠い、畏怖の念が吹き荒れました。

広告をいれないというのも、へす。読者にとって広告は、記事と持っているわけで、これをいれなカじゃないかとお思いでしょう。

批評なんてできんのかよ、って通っています。やってみるとわかとってもたいへんです。

もちろん、ゲームの制作はもっです。5年かかったMOTHER賀会にお招き頂き、その苦労話を聞いただけで、胸が詰まる思いがし

「ゲーム批評」は苦労を殺す刃ゲーム文化を育てる「MOTHEになりたいのです。

さて、私たちの心血をそそいだ『ゲーム批評』はいかがでしたか。今回は創刊号という事です

……罪いたします。
……誌上での討論など

POST CARD

104-□□

送ってきて

東京都中央区新富2－4－5
NK新富ビル
マイクロデザイン出版局
ゲーム批評編集部 秋号アンケート係行

フリガナ 氏名	職業	
	年齢　　才	性別　男・女
〒　住所		
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）		
最近面白かったゲームソフト名		
買いたいと思うゲームソフト名		
特集でとりあげて欲しいテーマは？		
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？		

キリトリセン

季刊ゲーム批評 Vol.2 冬号 予告

特集1 格闘ゲーム、神話の終焉。

一世を風靡した格闘ゲーム。
いつまでも続くと思われた人気も、そろそろ息切れか!?
その現状を分析し、新たな格闘ゲームの形を模索する。

●「ヴァンパイヤ」成功の秘密
●コンシューマー格闘ゲームはおもしろくない!?　など。

特集2 Hゲームの罪と罰。

アダルトゲームはどこまで容認されるのか？
社会規制に対する、表現の自由とは!?
Hソフトメーカー関係者たちの生の声もまじえて、徹底検証!!

マルチメディアへの挑戦2

話題の64ビットマシンの行方
長野オリンピックはマルチメディアの実験場!?

徹底解剖! ゲーム流通のしくみ

商品としての側面も持つゲーム。
それゆえ流通は、ゲーム作成にまで影響を持つ。
そんな流通のしくみとは？

鴻上尚史インタビュー

話題のゲーム「G·O·D」を通じて、
演出王・鴻上氏自身のゲーム観を語ってもらう。

次号
『季刊ゲーム批評』は
12月中旬発売予定

『ゲーム批評』は公平な立場を確立するため、
当面は広告をいれません。
（ゲーム批評編集部）

平成6年9月20日発行第1巻第1号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区新富2・4・5 TEL.03・3551・9381 FAX.03・3551・9384

高くてごめんね

定価780円（本体757円）

ISBN4-944000-21-9 C2076 P780E